GAME PLAYERS MAGAZINE 遊戲誌別冊VOL.009

遊戲誌次世代年鑑

1998年版

CINEASTE INT'L出版

密迹金刚 提供书籍
ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作

遊戲誌次世代年鑑
1998年版

取材期間：1997年5月1日至1998年5月31日

目　　錄

使用本年鑑時之注意事項

1. 因本年鑑並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本年鑑保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本年鑑內容極為詳盡，請避免讓本年鑑受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存，亦請勿將本年鑑分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漒水拭抹本年鑑。
6. 由於將本年鑑接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本年鑑。
- 閱讀本年鑑時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲刊物內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀本年鑑前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲刊物時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否與本年鑑無關)。

對應配件圖示表

PlayStation

- 行貨遊戲
- ANALOG CONTROLLER
- 對應DUAL SHOCK
- ANALOG JOYSTICK
- NEGCON
- MULTI TAP
- MOUSE
- 對戰線
- GUNCON
- MEMORY CARD容量
- MULTI CONTROLLER
- RACING CONTROLLER
- SHUTTLE MOUSE
- VIRTUA GUN
- 18歲以上推獎
- MOVIE CARD
- TWIN STICK
- POWER MEMORY專用
- FLOOPY DRIVE
- SATURN KEYBOARD
- MODEM

SEGA SATURN

- 擴張RAM帶專用
- 擴張RAM帶對應
- 4MB RAM帶專用
- 對戰線
- MULTI TERMINAL 6

N64

- 對應震動PACK

共通

- 最大參與人數
- 遊戲總容量

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.—地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓—電話／2380-2223—傳真／2866-2618—電子郵件／cineaste@glink.net.hk ◆編輯部／FUKUDA、MS ◆後期製作協力／古拉拉_B、米奇、J.J.◆封面設計／地獄貴公子◆版頭設計／ANDY LEUNG ◆攝影協力／KAN ◆美術主任／子濃◆美術部／ANDY LEUNG ◆電腦分色／RED STAR GRAPHIC PRINTING ◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司◆發行／德強記書報社—地址：九龍長沙灣通州西街1064-66地下B座—電話：2720-8888

《遊戲誌次世代年鑑 GAME PLAYERS MAGAZINE ANNUAL REPORT for NEXT GENERATION GAMES》PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD.

ADDRESS:7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.

TEL:(852)2380-2223　FAX:(852)2866-2618

EMAIL:cineaste@glink.net.hk

本年鑑內所刊載之遊戲畫面及有關遊戲版權均屬該遊戲版權持有人所有；本年鑑的版權屬CINEASTE INTERNATIONAL LTD.所有，任何人未經本刊及有關版權持有人許可，以任何形式、形態或媒體複製、轉載、翻版本刊內容均屬違法。

" " and "PlayStation"are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

" "、"SEGA"、"セガサターン"、"SEGASATURN"are trademarks of Sega Enterprises., Ltd.

" " and "NINTENDO 64" are trademarks of NINTENDO.

編者話

幾經辛苦，終於將這本年鑑完成，途中遇到很多意料不及的事情和人事上的不協調，令到製作時間大為增加，如果無法在書展期間推出，先在這裏向各位讀者致萬分歉意。有人會認為若有三個月左右的時間，要做出一本百餘頁的書實在絕不困難(可能非敘容易)，我想可能是我的能力比較低吧。

從過去兩年的經驗與及讀者們的寶貴意見，加上參考其他同類刊物的內容和製作質素，筆者決定要大幅度加強內容和份量，以讓讀者有一種貨真價實的感覺，故此加入**N64**目錄與及補回打鑊甘是理所當然的做法，另一方面便是在可能的時間和能力下盡量改善視覺效果；不過筆者始終認為仍未達到應有的水準，希望下次連同**Dreamcast**的《年鑑**99**年版》會做得更好。

在這裏一定要多謝以下各人的協助：多謝**MS**在做期刊之餘，撥出寶貴時間與精神參與製作；多謝古拉拉_**B**的臨時加入，如有時間的話我相信效果應該會更好；多謝米奇和**J.J.**，如沒有你們這本書就一定無法推出；多謝老闆沒有炒我魷魚，同時給我很多機會學習；多謝**KOTARO**的技表，給予我很多啟發；多謝親愛的攻略部隊員，我很快便返回戰線和大家並肩作戰了；多謝各位在這段期間內的鼎力協助及鼓勵，多謝各位收看，再見。

福田

九八年夏．黃昏之時

在製作這本年鑑的期間，遇上不少困難和不開心的事，雖然是第一次與福田合作，但是這並不是容易的事，或許筆者不能像他好朋喬丹般。筆者除了製作這本年鑑外，還要做正常份量的「**GAME PLAYERS**」稿件，記得是製作《櫻大戰**2**》的攻略吧！當時若是沒有增加年鑑的工作份量的話，筆者都勉強做得來，可是突然因某原因而增加了不少的工作份量，回想起來簡直是「超非人生活」，幸好筆者仍能如期交出稿件，不過這本年鑑能在書展時推出，可說是奇跡出現，真的要謝天謝地！(若讀者們能在書展時買此年鑑的話)

途中先多謝古拉拉_**B**的幫助與其他同事的支持，令外是筆者有幸製作此年鑑，實在多謝他們給筆者的機會，在開始製作年鑑期間，體會到很多事情，明白應有的處事態度，而且更看穿很多事情，真的得益不少，這對筆者明日後要如何對人和對事。最後當然是多謝買下此書的讀者，多謝你們的支持，有機會的話，明年再見。

機動戰士**MS**

一九九八年七月

某日路過美術部的在下被老闆叫停了後，便開始了４８小時的年鑑埋尾地獄式對稿亡靈生活，現在希望可以快點回家洗頭沖涼，總之就是做回４８小時內少做了的人類基本行為……

不過，相對於其他長時間投入參與製作這本年鑑的人，在下只不過是一條小蟲，希望各位都能透過本書的內容感受到他們的努力吧。

路人丁**J.J**

九八年書展第**1**日傍晚

實在意想不到，加入了**GPM**不久的我，有幸能跟參與年鑑的神聖工作，及有機會向福田君這位前輩好好學習，他的處事能力和應變能力，實在令我感到驚訝，希望下一年福田君能夠再做年鑑，讓我多一些機會好好地學習一下。

另外要多謝一眾在地獄中的編輯部勇士，在我離開了總壇的一個星期為我祈禱，令我能夠全身而退。我深切體會到「我不入地獄，誰入地獄」，一眾編輯部的勇士，辛苦您們了。

路人戊古拉拉__**B**

九八年於美術部

「呃次」滴迪仔：

初次寫呃者話，已覺無奈

「呃次」滴迪仔：

一九九八年七月某日……

「呃次」滴迪仔：

何時能完成手頭上的工作……

「呃次」滴迪仔：

永遠地等待、無望、無助……

「呃次」滴迪仔：

那碟粉腸……無話好說！！！！

「呃者」滴迪仔

一九九八年七月某日


PlayStation
2

INTERVIEW

溫故知新：

探究PlayStation的成功之道

Sony Computer Entertainment Inc.專訪

——企業聯絡本部廣報部 總管加治井祐介先生及小野由美子

採訪：福田、米奇

首次加入遊戲主機生產行列的Sony Computer Entertainment，在三年間躍登龍頭寶座。他們的加入，為遊戲機市場帶來了不少新衝擊——REPEAT BUSINESS、DIGICUBE、星期四推出遊戲、非機迷遊戲……有人讚賞他們的生意頭腦，也有人不滿他們的做事作風。到底他們是基於甚麼概念來經營PlayStation的生意呢？在世嘉公布轉以Dreamcast來對抗PlayStation猛攻的今天，且讓我們聽聽SCE對現今遊戲市場的看法。(敬稱略)



加——加治井祐介先生

小——小野由美子小姐

——直到現時為止，PlayStation的軟件和主機的販賣數量有多少？

加：直至今年3月末，PlayStation的全球主機發行量有3282萬台，其中日本國內佔1151萬台。軟件方面，直至今年3月日本共有1282款PlayStation遊戲，而全球的軟件發行量已達2億3600萬隻。

——自從你們透過DIGICUBE在便利店售賣遊戲以來，對PlayStation產生了甚麼變化？

加：首先在用家方面，我們可以說是得到了一群現有的遊戲專門店以外的用家。

——那種用家有些甚麼特徵的呢？

加：年齡方面，他們較通常的機迷年紀高，可以說是社會人，多數是經已出來工作的人。另一個特徵是這班用家當中多數是一般人所謂機迷以外的非機迷。當他們下班回家，而專門店又關了的時候，他們就會轉到便利店購買喜歡的遊戲和周邊配件，這可說是便利店的特徵。

——這種用家佔全部用家的比有多少？

加：如果計算軟件的銷售數字的話，佔全部PlayStation生意約15%。

——自PlayStation推出以來，PlayStation主機的價格逐漸下降，減價的理由是甚麼呢？是否除了大量生產之外，還有針對對手的動向而決定減價呢？

加：基本上，從希望令主機更普及的角度來看，價錢較便宜當然對用家來說是好事。因此，自推出以來我們公司仍不斷在技術上努力，雖然外觀上完全沒有分別，但內裏卻逐步進化，例如減少了部件的數量。由於這原因加上量產效果，便令到價格可以下降。我們現在仍然繼續努力，看看現在的的價格是否真的最便宜的售價。假如日後還可以減低成本的話，我們還希望可以再減價。

——在香港，PlayStation特約店將正版行貨轉售的情況可謂屢見不鮮，在日本方面會不會也有這樣的個案？

加：有很多。

——對於這方面你們用甚麼方法對付？

加：現在我們正透過公正交易委員會提出禁制警告，不過……。在我們的契約中，沒有訂明「不得轉售」之類的字句，但就有註明「只准售予用家」。不過，結果有些店舖仍然把遊戲轉售。禁止轉售的目的，是基於我們在PlayStation上提出的REPEAT BUSINESS(註1)，盡量為用家提供最便宜的價格這種我們最基本的生意原則而做的。由於轉售會令我們無法掌握實際的需求數字，因此我們才訂立那樣的契約，不過結果仍是有轉售的情況出現。在取締方面，現在公正交易委員會仍表示無法取締的互相爭持局面。我們最終只希望大家理解PlayStation的生意原則，而現在狀況是法律上仍有一些含糊不清的地方。

——PlayStation在很多方面都提出新的做法，例如採用音樂CD式的販賣制度、將遊戲推前於星期四發售、表明跟中古商人對立和推出一系列非機迷作品等。你們所針對的目標是甚麼？

加：在我們加入遊戲生意的時候，任天堂佔有很大的市場比率。我們在研究那個時場有甚麼的地方和壞的地方的時候，發現壞的地方着實不少。糾正那些壞的地方的結果就成了我們的生意原則。各方面都有要改善的地方，對用家來說好的做法、對創作人來說好的做法、對零售商來說好的做法等很多很多。但經過各方面的驗證結果，在發行方面過去都是透過批發商的，結果，需求和供應經常出現不平衡的情況。很多人買不到受歡迎的遊戲，於是導致小學生由朝到晚通宵排隊、買不到遊戲的年青人會以身試法等現現象；相反，由於沒有資料導致供應比需求多出太多，令價格瞬即下跌，創作人既得不到利益，商店也會積存太多貨物。我們強烈地感受到這種害處，所以決意要創造一個需求和供應平衡的商品發行制度，而由於透過一重重批發商去取得情報實在太遙遠，所以我們便採取直接供貨的制度。因此，我們採用了CD-ROM作為媒體，用了它，就可以建立一個在收到訂單後最多2、3天便可以把貨供應給店舖的系統。由於當時有很多使用盒帶的戲，收到訂單後要等3個月才可出貨，3個月後情況又會有所改變了。因此我們認為當時任天堂是基於那個原因而採取基本上一次過出貨的生意手法。正因為有任天堂的問題，所以我們便決定採用直接供貨的做法。



——將發售日從星期五改為星期四是否表示REPEAT BUSINESS的做法已穩定下來？

加：是的。大部分軟件都是在周末的星期六、日達到銷售的高峰期的。過往在星期五發售的時候如果訂貨數量出錯的話，便很多時候出現星期六、日顧客最多的時候卻錯失了機會的情況。將發售日改為星期六之後，商店就可以觀察星期四的發售狀況，即日提出加貨，那星期六的早上便會收到貨品。這樣，店舖不會錯過最大的機會，對用家來說只要自己想買的時候到商店去買就可以買到。

——將發售從星期五改為星期四之後，減低損失機會的數字有多少？

加：唔，這很難回答你，但從商店的回應所知他們都很高興。

——你們是在甚麼時候認識到非機迷這樣龐大的市場？

加：從一開始。

——像《PARAPPA THE RAPPER》這樣很受非機迷歡迎的遊戲是你們刻意準備嗎？

加：不，不會的。我們推出的軟件產品的基本政策是讓創作人做他們想做的東西。因此，會推出一些不像遊戲的軟件產品，而當中的《PARAPPA》很受歡迎而已。我們認為產品的範圍愈闊，接觸到用家的層面也愈大。很多時候，平台的製傚商(主機生產商)會設置很多審查，任天堂會主張只要有有限的創作人做出好玩的遊戲便夠了的大作主義。然而，我們的想法卻完全不同，那是一種音樂式的構想——軟件既然是一種嗜好品的話，只有1000人喜歡的遊戲不是也很好了嗎？另一方面，能夠有300萬人喜歡的話也很好。《PARAPPA》就是在這種想法之下誕生的受歡迎作品。創作《PARAPPA》的人並非遊戲創作人，而是音樂家松浦先生，而創作《IQ》的是廣告創作人佐藤先生，這都是有了可讓各色各樣的人參加遊戲創作的環境而產生的結果——這畢竟是戰略哩(笑)——這就是推出那種遊戲的原因。

——就如讓過去沒有能力造家庭遊戲的小規模軟件生產商加入？

加：對，是一樣的。

——「齊造遊戲吧！」也是在同一種想法上伸延出來的嗎？

加：對，的確是這樣。

——你們認為日本跟歐美的用家之間在口味上有多少不同？在各地推出的軟件產品也是考慮到這種口味的分別而決定的嗎？



加：在日本由日本的創作人來製作，當地當然也有當地的創作人，因此我們沒有特別去考慮這一點。不過，好像SQUARE和NAMCO這些大公司，總是以世界性的眼光來製作遊戲，所以也有造出一些蘊含世界性目光的作品。在我們所了解的遊戲喜好分類方面，日本市場中以遊戲種類分別的話最受歡迎的始終是RPG，而美國市場就是體育遊戲，尤以專業運動如籃球和棒球等最為喜歡。歐洲方面就跟日本市場相似，但以駕駛遊戲最受歡迎，例如《FORMURA 1》或NAMCO的《RIDGE RACER》等。雖然有這樣的特徵，但近年來在美國市場像《FF7》這樣的RPG也廣為受落，在歐洲也有相同的情況，感覺上圍牆好像正漸漸消失。

——反過來說，日本也引進了很多由歐美軟件生產商開發的遊戲，你們覺得現在已安定下來了嗎？日本的用家不會再有那是「外國貨」的感覺了嗎？

小：《FORMURA 1》由於有真正車手出場的關係所以在日本也很暢銷。我們公司在大約3年前以「洋GAME」為名引進海外遊戲的時候，在用家之間仍認為外國貨不太好的形象。不過最近的《TOMB RAIDER》、我們公司出品的《FORMURA 1》、《DESTRUCTION DERBY》和《WIPE OUT》等遊戲均得到很高的評價，這表示用家的見解已有相當的改變。因此，我們公司也開始摒除「洋GAME」的束縛，像普通遊戲般去宣傳這些遊戲。



——例如在宣傳PSYGNOSIS公司的作品時註明那是外國貨？

小：現在已不會那樣做了。最初我們還受到「洋GAME」的束縛，現在已沒有這樣做了。

——那種海外軟件生產商的作品佔日本市場的比率大概有多少？

小：比例上不是那麼多。我們也沒有計算過，況且，也有由日本其他的軟件公司推出的情況。

——你們是以甚麼準則來選擇遊戲推出「THE BEST」系列？

加：說到基準嘛，稱得上BEST自然是應受用家接受的遊戲了，不過，在此之前都推出過普通版，因此準則是該遊戲要在某程度上為市場消化了，並已收回開發成本及得到版權持有人授權。

——與普通版相隔多久是否也是準則之一？

加：過去是需要在發售後過了一年才考慮的，但自今年4月1日開始，就會改為由版權持有人來決定，因此相隔時間會不一樣。

——你的意思是說，會有些作品很早推出「THE BEST」嗎？

加：是的。

——會否有一個月推出多少套作品的大體準則嗎？

加：沒有特別去釐定。

小：初期曾經以一年推出20套作品為目標，不過現在一年會推出超過20套作品了(笑)，沒有受數量的限制。

——「THE BEST」的售價是2800日圓的，這價錢會否對同期推出的5800日圓左右的新作的銷售造成影響？

加：我想不會有甚麼影響的。相反店舖方面好像因為多了「THE BEST」產品而令到店舖的整體銷售數字上升了。

——PlayStation推出已有三年，在販賣制度和宣傳手法方面中途有沒有試過改變路線？

加：在版權持有人決定首批貨的生產數量的決定方式上，過去是由SCE方面跟版權持有人商量過後而決定的，不過自前年7月開始，決定權都交給版權持有人。而在店舖的訂貨方式上，過去是在遊戲發售前兩個月接受訂貨的，現在就改為接受兩次訂貨，在發售的兩個月前和10日前接受訂單，以便更準確的入貨。

——你們曾推出過從NEGCON、DUALSHOCK等到多色記憶卡等各色各樣的周邊機器，這些產品是以甚麼用家為對象的呢？

加：用家嘛……對我們來說，PlayStation當然是讓用家享受軟件的，不過我們想用家也會享受周邊機器，所以便推出種類型的東西，例如NEGCON和DUALSHOCK等，讓用家除了透過視覺和聽覺來享受遊戲之外，也可透過觸覺，以更像真的形式來享受，換句話說，這都是為了擴闊用家的享受而推出的。至於記憶卡的多色版本，當用家多起來的時候自然會出現一些像收藏家的用家，或以各種形式來享受的用家，例如雖然DUALSHOCK本身的性能沒有甚麼分別，但因為心情的關係想換換顏色來玩。既然有這樣的需求，於是我們便推出各種各樣顏色的版本，甚至推出透明殼的版本。至於各種各樣的周邊機器，可以說是為了讓用家

INTERVIEW

享受遊戲而提出的新方案，為了更能享受而推出各種形態的周邊機器， 其中有些是我們提出的有些是由版權持有人提出的，《電車GO！》就是這樣。

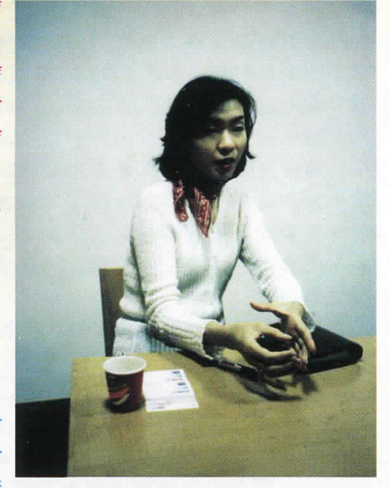
——你們認為多色記憶卡之類的東西會較受那類用家歡迎？

加：這我不大清楚，不過，有很多人會覺得記憶卡裏收藏了很多很珍貴的資料，他們會把記憶卡視為自己的東西不想與別人共用。例如有人會希望能夠用紅色的卡來儲存《FF7》的資料，而用那個來收藏《FORMURA 1》的資料之類憑個人喜好的顏色來分類收藏。當然，也有人因為喜歡藍色而全部買藍色卡(笑)，使用單一種顏色也好，集齊各種各樣顏色也好，使用方法也不會只得一種吧，所以也沒有甚麼年齡層或想法的分別。

——對應ANALOGSTICK的遊戲好像不太多，在各種各樣的周邊機器中，也有過那樣不太受歡迎的個案吧？

加：以DUALSHOCK的情況來說，當然因為附有震盪功能，那當然是只有會令遊戲更有趣的遊戲才會對應的，因此，並不是多與少的關係，而是由創作人以作為令那個遊戲玩得更過癮的手段，看震動是否適合而決定是否對應的，也沒有刻意去考慮。不過對我們來說對應的遊戲也不是那麼少，日本國內的話我覺得有很多哩。

小：ANALOGSTICK是標準的周邊機器中最早推出的，是用來對應模擬飛行遊戲的。不過在PlayStation軟件種類當中，那種軟件的確是比較少的。



——你們以前曾發表過PDA的，Dreamcast方面也發表了類似的東西，貴公司的PDA自那次發表以來便沒有新的公布。到底對你們公司來說，PDA這東西擁有甚麼價值？

加：我們現在正傾全力製作PDA，雖然已發表了試作機，但會是甚麼形式現在還是不太清楚，但我們仍努力希望今年年底能夠推出……關於PDA，首先它是PlayStation的玩法新提案，PlayStation本身不在家中連接的話是玩不到的，最低限度只能透過記憶卡拿到朋友的家去玩，而使用了PDA之後，由於是手提型，無論是正在上學或上班，就可以在任何地點和時間玩得到。基於這點，我們便提出享受娛樂的地方可以轉到外面去。我們雖然想象到那裏，但在此之前仍需考慮到使用PDA玩家可有各種各樣的玩法。為了達到想像中的目標，我們當然可以把紅外線通信、時間機能又或行事曆機能等全都加進去。但是實際上用家會怎樣使用呢？我們仍未清楚，但這反而令人期待。推出後看看用家會有甚麼反應正是我們所期待的，創作人也希望看看他們的反應而做出各色各樣的應用軟件來。雖然說法有點籠統，不過我們期待推出之後會產生出更多樣化的玩法來。

——你們在製作電視廣告的時候是以甚麼對象為目標的？

加：由於電視是單向的媒體，各色各樣的人會跟家人一同收看的，所以首先要家庭化。另一點是製作出來的廣告要令公公婆婆小孩子看了也不會有不愉快的感覺。假如要做軟件的宣傳的話，就要在目標的需求層會觀看的時間帶播映，因此廣告就要配合播映的時間帶來製作。這樣回答是最正確的了。例如《STOLEN SONG》的場合，喜歡音樂的那班人經觀看深夜的節目，因此就在那個時間帶播映。所以說，要配合不同的遊戲和銷售對象來播出廣告。

——有時候，幾個月前推出的遊戲的廣告仍然會在電視上播放，那些廣告的目標是甚麼？

加：遊戲都有不同的性質的，有些遊戲在發售後一下子就賣清，也有些遊戲可以售賣很久，會有很多不同的情況。我們公司的軟件中《大家的哥爾夫球》就經已是長賣長有的例子了。雖然距離推出的時候已近一年，但今次我們仍會以發售1周年為題材推出廣告啊。因此當你想到PlayStation到今時今日每星期仍有約10萬位新用家加入的時候，對他們來說三年前推出的遊戲也算是新作啊，而現有的用家也是金錢有限的，我們有超過1200款遊戲，總有遊戲是他們仍未購買的。因此，我們公司和各版權持有人都會再次讓用家去認識那些過去的名作，我們相信這些遊戲會被受落的。《大家的哥爾夫球》和《GRAN TURISMO》就經常居於頭5位內，《PARAPPA》也仍然很好賣，《古惑狼2》也是。

——在貴公司的雜誌廣告中經常會有一同介紹一些第三廠商的作品，除此之外，你們還會以甚麼形式為第三廠商提供宣傳上的協助呢？

加：各種形式都有，既有電視廣告也有店舖的宣傳活動。我們的基本立場是由各版權持有人獨自負責的，不過，如果那遊戲可能會對主機的普及帶來很大的貢獻的話便會經常用上，那時候就會一同做宣傳了。

——以現時來說，在宣傳上最大的假想敵是Dreamcast嗎？

加：唔……大概沒有吧。

——那麼說，當別的公司推出新機種的時候，宣傳的手法也不會有所改變？

加：不會。

——世嘉方面超音鼠和NiGHTS、任天堂又有瑪利奧這樣的人物，就像主機的代名詞一樣。貴公司以前曾有過MUMU星人，之後又推出過古惑狼和PARAPPA，但好像不太刻意的去推動這些人物。這是不是有甚麼理由呢？

加：不讓人有「PlayStation就是這樣了」的顏色反而更好，因為擁有各色各樣的樂趣便是PlayStation。

——你們認為在21世紀，又或都說對PlayStation的後繼機來說，遊戲在一般人的生活中佔甚麼地位？

加：作為企業我們並沒有那樣偉大的目標或概念……不過，我們既然以電腦娛樂(COMPUTER ENTERTAINMENT)為公司的名稱，自然是提倡電腦娛樂了。因此，我們希望遊戲能成為全世界的人都可以很輕鬆的享受得到的東西。不單是機迷享受，例如音樂這東西現在不是已成為大家身邊的東西嗎，如果遊戲能夠變成那樣就好了。我們希望去實現它。

——貴公司對家庭機的網絡遊戲好像不太積極的印象，那是甚麼原因呢？

加：無論遊戲也好，電腦娛樂也好，都應該考慮大眾化。我們認為當網上遊戲這東西普及化了之後我們才會考慮加入。總之我們總是考慮大眾化。我們認為網絡遊戲在生意上現在仍是未成熟，所以就沒表示我們感興趣。



——PlayStation推出已有三年，人物對你們的新機種的興趣已愈來愈濃厚。你們識為對新機種來說，擁有甚麼機能才算像SONY COMPUTER一貫的產品？

加：詳細的我還不能說，不過下一代的主機，如果不能遠遠地超越PlayStation的話用家便不會接受了。因此，我們認為一定要開發一件回應用家要求的東西，這也可以說是開發的最高目標。

——你們認為PlayStation還可以留在第一線市場多久？



加：最高峰畢竟是今年了，我們都明白市場不會是那麼仁慈的，所以我們今年會努力突破全球5000萬部。不過，我們認為對用家來說，總希望這種格式能夠玩多一年得一年，假如我們說：「那主機完了，這是下一代啊。」的話用家就要從頭購入主機和配件，既要投資高昂的金錢，版權持有人也不得不購入開發器材從頭開始開發工作。因為考慮到這一點，所以我們希望努力延長PlayStation得到支持的時間，即使多一年也好；而假如用家不支持而要尋求新的娛樂的話，就要推出一部大幅超越它的東西。那個準備現在經已開始了(笑)，努力希望達到要求，不過對我們來說，我們認為現在在PlayStation上仍然有很多可讓用家享受的東西，而為了擴闊內涵，我們嘗試推出PlayStation COMIC這播映漫畫的東西，另外我們覺得PlayStation在教育和非娛樂的醫療方面等各種各樣用途上仍有可為。雖然這難以回答，但即使是一年也好一天也好，也希望能延續下去。

——最後，希望加治井先生對香港的用家說句話。

加：我們希望繼續推出更多香港用家也覺好玩的遊戲，香港方面本公司的香港辦事處正很努力希望推出更多遊戲。他們努力地跟各版權持有人商討，希望他們無論如何在香港市場推出遊戲。希望大家以後繼續持支PlayStation。

——今天多謝你在百忙中抽空出來。

註1：在任天堂時代，遊戲的批發都是一次過批出大量遊戲的，很少有加訂新貨的情況；而現在SCEI的REPEAT BUSINESS做法，就是首批貨限制在很少的數量，如果零售商需要更多遊戲的時候再向SCEI訂貨，從而控制生產數量。這是因為現在的CD-ROM製作時間遠較以往任天堂和超任的硬件ROM短，SCEI宣稱可以在訂貨後兩天內發貨。

《編者後記》

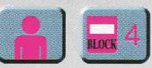
從現時PlayStation的銷量看來，其霸主地位起碼可以維持至今年年尾，相信這是鐵一般的事實。有大部讀者會認為Dreamcast的推出可能對PlayStation有所影響，甚至更誇張的是能夠直接擊倒它，可是從種種跡象看來事情應該不會這麼簡單，因為其成功之道並非只是從硬件機能及軟件商陣容所建立。這幾年來SCE引入了種種富革命性的新制度，例如推出非主流題材的軟件、將軟件提早至星期四發售、雖然反對中古但推出大量廉價的THE BEST系列與及路向清晰的宣傳策略等，並非當局者迷的生產商所能夠領會和付諸實行，結果在獲得空前的勝利之餘亦向業界發出了提示警號——原來遊戲機生意是可以這樣經營的。至於PlayStation後繼機應該在何時推出，看來應和Dreamcast並無直接關係，事關從普遍生產商的聲音看來，它的敵人將會是成本和時機。(福田)

PlayStation銷量圖表

FADE TO BLACK

科幻橫向動作遊戲《FLASH BACK》的續篇移植版本，故事由前作結尾主角進入冬眠狀態、醒來時發現已處於外星人監獄開始，畫面採用多邊形提高了真實感，難度方面則與上集同樣地高，除極考玩者的頭腦外對操控的要求亦很高，例如踏中佈滿電流的地板就會立即死掉。

EAV　97年5月2日　5800日圓







SPIDER蜘蛛王冒險記

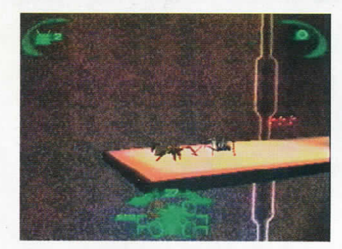
玩者所操作的是一隻以超微小機械控制技術製成之生化蜘蛛，為阻止研究人員濫用此技術因而出發冒險，由3D多邊形構成的畫面來自《異形3集》特技班底手筆，系統方面除了要像泰山那樣吐出蜘蛛絲飛越高台外，還可替前後腳裝備各種武器對付敵人。

BMG JAPAN　97年5月23日　358港圓










裝備全滿

在遊戲進行中先按暫停，然後順序輸入△、×、×、×、○、×、□、△、×、△、○，假如蜘蛛全身出現金屬光芒便算成功，解除暫停後ELECTORO、BOOM、MECHMINE與及S-BOMB這4項和體力均會變成全滿狀態，而這秘技是沒有使用次數限制的。

金字塔冒險

在流沙四溢的金字塔進行戰鬥之對戰智力ACT，主角是秘寶發掘隊伍GRITZ的幾名成員，需要以最快時間來解決置身於佈滿機關版圖內的敵人，拉動控桿流沙會不斷地湧出來，可利用飛氈等道具和4名角色獨有的特殊能力來逃走，否則便會被沖走。

三洋電機　97年5月30日　5800日圓








POITTER'S POINT

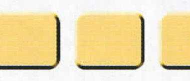
遊戲的玩法是對的人全都在一個固定的版圖內，他們要拾起地上的物件後擲向對方，使對方倒下來取得勝利，要在混戰中成為唯一的生存者，就必須擅用必殺技和回避等動作，除了四人對戰模式，在一人專用的模式時，玩者亦可用取勝後的金錢購買新必殺技，由於這遊戲的系統非常簡單，因此是誰都適合玩的遊戲。

KONAMI　97年6月12日　4800日圓











調整畫面位置

在啟動電源後，當畫面右下角出現「WAIT A MOMENT」字樣時，只要按着○來按十字掣便可調整畫面的位置。

6名隱藏角色

不論有沒有續關，只要通過JUNIOR CUP便會得到6個隱藏角色。

確認自己的位置

在多人進行模式中，只要按L1便可令角色頭上出現如1P的編號顯示。

妨礙其他對手

在多人進行模式中，當玩者的體力變成零時如果連按□、△、○、×、R1和R2，角色便會產生爆炸妨礙其他對手。

觀看能力值

在選擇角色時，只要將游標移到角色上按L1或L2便可觀看其能力，STAMINA是體力，SPEED是速度，POWER是拿起物件的力量，PSY是超能力最大值與回復力，至於○越多就代表該項能力越高。

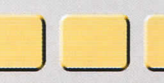
費路&古羅特

這遊戲最大特式就是MULTI STORY，在每個版面之中，向不同的地方前進，故事便會有所改變，遊戲共有五個ENDING。並可以二人同玩，遊戲進行途中還加插了不少CG片段，至於故事方面，兩隻貓刑警費路與古羅特在街上離奇被襲，於是二人便開胎著手調查。

BMG JAPAN　97年6月13日　4800日圓







Delphine Software International/ Electronic Arts Victor
BOSS Game Studios. Spider- The Video Game, BOSS Game Studios and the BOSS Game Studios logo are trademarks of BOSS Game Studios. Used license from BOSS Game Studios.
SANYO Electric Co., Ltd.
KONAMI
INTERACTIVE STUDIOS LIMITED.

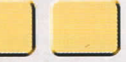
西曆1999~法魯王的復活

發生在埃及的《DOOM》系3D動作遊戲，玩者為了把企圖征服地球的外星入侵者驅逐，因而加入戰團闖進各個遺跡裏去，在版圖內除隱藏了不少寶物外還設有很多陷阱，玩者要以長刀、手鎗和重型機鎗等武器來對付敵人，至於整個遊戲則合共有20關。

BMG JAPAN	97年7月3日	358港圓









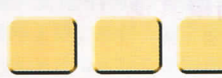
MAD STALKER-FULL METAL FORCE

一隻以橫向捲軸來進行的動作遊戲，整個遊戲由6個版面構成，而每個版面分為前半和後半，以破壞人型機動兵器為目的，在遊戲中玩者的機體除了有普通的拳腳技外，還可使出必殺技、連續技和超必殺技，而且操作方法非常簡單，對於格鬥遊戲的初學者來說也能容易使出。

FAMILY SOFT	97年7月3日	5800日圓









超實用指令

在標題畫面先順序按↑、↓、←、→、×、○，如果出現音效便算成功，這樣只要進入故事模式在出現着HOUND DOG的畫面按←或→，就能選用平時只會在對戰模式出現的5款機體。另外，若在此狀態下進行遊戲，只要按L2便會馬上跳關，而在最終版面時按L2則會返回第4關。

ARMOREDCORE

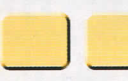
利用了主觀視點的機械人立體動作遊戲，實行傭兵制度根據任務難度來決定成功通過時所得到的獎金，玩者需要因應版面要求來決定裝備配搭，而機械人所能夠裝備的部件類別共分11種如影響性能的核心部件與提供武器能量的發電機等，此外更可自行決定機體顏色及繪畫肩章樣子。

FROM SOFTWARE	97年7月10日	358港圓













強化人之秘密

當負債超過50000 COAM時，玩者便會被強制改造成為強化人，特徵是即使沒有裝備雷達也能探測到敵人位置，還有在裝備雷射劍時揮劍後按×便可射出光彈。若反覆進行強化人改造，到了第4次時便可裝備二足逆關節型站立時使用的CHAIN GUN，不同之處是可在移動時發射。

機艙與固定視點

在任務進行途中只要按住□＋△來按SELECT暫停，便可在按SELECT解除暫停時把視點改變為機艙視點，若重覆輸入指令則可還原。另一方面，如果按住○＋×來按SELECT暫停，就會變成將鏡頭固定起來的特別視點，同樣地重覆輸入指令便可還原。

改變背景畫面

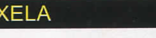
在設計徽章的畫面先讀入徽章儲存資料，然後在製作新徽章的狀態下按着L1與R1來按SELECT，就可將畫面上的徽章以壁紙形式顯示在背景上。

重量無限制模式

首先要通過最後一關來觀看完結畫面，接着便可自由選擇各個任務來進行遊戲，當第二次完成任務其名稱旁邊就會多了一個※符號，代表再次執行這些任務時是不會有重量限制的，因此可隨意配搭各種武器。

雷弩機兵GUYBRAVE

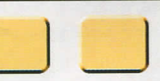
擁有電視動畫味道，以未來作為舞台的機械動作冒險遊戲，主角駕駛自己的專用機體，在街上收集各種情報來進行冒險旅程，與敵人戰鬥後，除了可取得經驗值外，還可取得金錢，這可用來改裝愛機；此外，當經驗值上升至一定程度時，不單威力會增強，還會有醒覺必殺技的機會。



AXELA	97年7月17日	5800日圓









經驗值及金錢變成4倍

在地圖畫面裏，只要順序按SELECT、L1、L2、→、←、↑、SELECT、L1、↓、→、□，就能令戰鬥勝利時所得到的金錢和經驗值都會變成四倍。

無限炸彈及能源

在金錢不足以購買炸彈的情況下前往デブリタウン的道具店去，只要連續和店員談話10次，就會改變對話內容變成可以無限制地使用炸彈。另外，在充電店子裏只要按着L1、L2、R1、R2、SELECT和↑來進行充電，就會獲得可令能源變成無限的道具「超傳導發電裝置」。

© 1996, 1997 Lobotomy Software, Inc.
© Family Soft Co., Ltd. Fill in Cafe Co., Ltd.
© 1997 From Software, Inc.
© AXELA/ AUIT

使用月光將軍
在格納庫的目錄畫面裏，只要順序按R1、R1、R2、R2、←、→、←、→、△、○便可使用月光將軍。

取得強力摩打
在地圖畫面首先順序按L1、L2、R2、R1、L1、L2、R2、R1、R1、R2、L2、L1，然後到ラスティータウン售賣摩打的地方去，便可購買平時無法取得的2款強力摩打CYCLONE ARM[サイクロンアーム]和SONIC LEG[ソニックレッグ]。

回轉物體
在狀態畫面中，只要按着L2來按十字掣便可令機械人回轉起來，按□或○則能作放大或縮小；同樣地按着R2來按十字掣亦可將武器作回轉縮放，操作方法和上述相同。

CHEESY

採用3D視點的多邊形橫向動作遊戲，主角是一隻能使用鎗械的英國老鼠CHEESY，為了逃出瘋狂科學家的住所因而在廚房、煙囪和地下水道等遊戲版面跑趄跳碰，遊戲中各區域均由數個版面組成，只要擊倒該區頭目便能前往下一區去，另外若取得100塊芝士就可增加續關次數一次。

JALECO　97年7月24日　5800日圓











選關密碼
只要輸入下表內的密碼，便可在擊倒對應頭目的狀態下開始遊戲，至於選關則需要到選項畫面把游標移到最下來選擇，同樣地選關及無敵的密碼也是一樣。

密碼	效果
○○○○	通過 VAT ROOM TABLE
×△□□	已通過 SPIDER BOSS
□×○○	已通過 RAGON BOSS
△△×○	通過 SPIDER BOSS 和 DRAGON BOSS
□××△	通過 TEA POT BOSS
○△×○	通過 SLIME BOSS
××□○	可以選關
△○△□	選關及無敵

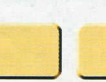
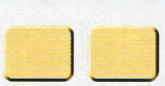
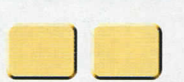
超光速GRANDOLL

以美少女角色作為賣點的橫向動作遊戲，取材自同名OVA作品，系統相當傳統只需發炮攻擊、跳躍及以鐵線移動即可，當體力計到0時便會GAME OVER，在合共5關裏主角要變身為GRANDOLL以各種武器來對付敵人，若有需要便使用必殺技來版面內將所有敵人一網打盡。

BANDAI VISUAL　97年7月25日　5800日圓(7800日圓)









洛克人X4

橫向動作系列《洛克人》外傳故事第4作，依然是擅用遠距離集束砲的X與及以劍作武器的ZERO這兩名主角肩負起拯救世界的任務，不過今集已改為可在開始時選用ZERO，此外由於機能關係畫面質素亦提升了不少；特別限定版附送洛克人模型。

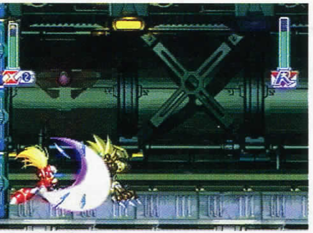
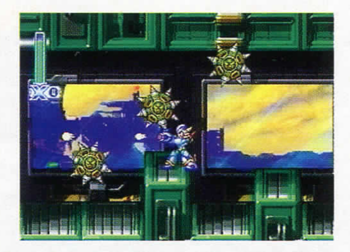
CAPCOM　97年8月1日　5800日圓(6800日圓)









X的隱藏部件
在選擇角色畫面裏，只要將游標指向X後按×2次和←6次，再按着L1及R2來按START作決定，那麼遊戲開始時X的顏色就會改變，而前往藏有部件膠囊的地方便可取得隱藏部件アルティメットアーマー，藉此可不斷使用無敵突進技NOVA STRIKE。

ZERO的隱藏顏色
在選擇角色畫面裏，只要將游標指向ZERO後按住R1來按→6次，再按着×來按START作決定就可用黑色的ZERO來進行遊戲，可是性能卻與平時的ZERO沒有甚麼分別。

METAL SLUG

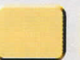
曾在其他機種推出過的橫向射擊ACT，玩者是潛入反亂軍的特工戰士，利用機關鎗、手榴彈和萬能戰車METAL SLUG來破壞敵方設施，並且拯救每個版面被捕的戰俘，除正常模式外PlayStation版還收錄了計時模式、觀賞圖畫模式與及完成遊戲後便會出現的外傳故事模式。

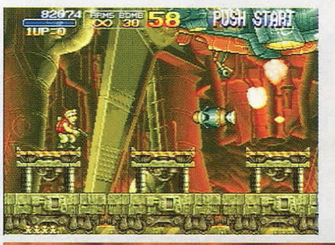
SNK　97年8月7日　358港圓

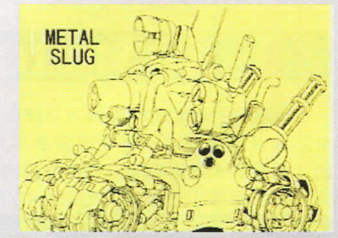










ARKANOID RETURNS

此乃80年代業務用版推出時掀起熱潮之打磚遊戲全新版本，家用版不但忠實移了原作各關還額外增設新製的各個版面，此外亦保留像拉長彈珠

© JALECO/ Ocean Software
© 長谷川勝己/あかほりさとる事務所・バンダイビージュアル
© CAPCOM
© SNK1996

棒、鐵珠分裂和減慢鐵珠移動速度等道具，模式方面則有用來測定玩者反射神經的特別模式和自行設計版面上磚塊分佈的編輯模式等。

TAITO　97年8月7日　4800日圓

選關

首先要進行過街機模式或特別模式一次，然後在重新開始遊戲的畫面裏會出現CONTINUE選項，只要按着×來按○便可選擇從經已完成了的版面進行遊戲。

PANZER BANDIT

漫畫感極強的横向動作遊戲，敵我雙方角色均非常有趣，系統屬多人同時亂鬥並設定指令技及連續技等格鬥要素，配合多戰線畫面若能加以善用不單能迴避敵人攻擊更可進行反擊，至於故事則是有關蒸氣文明及魔法共存的國度裏4名正義主角與凶惡財團之間的戰鬥。

BANPRESTO　97年8月7日　5800日圓





使用頭目角色

只要分別使用4個基本人物來完成故事模式，便可在故事模式中選用頭目角色，至於利用頭目角色來完成故事模式就可在對戰中使用頭目。

使用所有角色

在選項畫面裏，只要快速地順序輸入↑、↓、→、←、□、×、△、○，如聽到效果音便算成功，這樣便可在對戰模式使用頭目，另外在故事模式時若按住SELECT來按L2便可跳關。

使用迷你機械人

在能夠使用所有角色的狀態下，只要在故事模式按着START來選用ファラド，便能使用迷你機械人。

對應震動的指令

先接上ANALOG CONTROLLER或DUAL SHOCK來啟動電源，然後在故事模式的RECORD畫面按着START來順序輸入←、→、○、□，便可令遊戲變成對應震動手掣。

ROBO PIT 2

組合機械人戰鬥續篇，故事以ROBO PIT總控制系統發生故障暴走起來作開端，玩者的任務便是要將這系統終止下來，保持一貫風格同樣要利用各種部件進行配搭以製成強勁的機械人，戰鬥中當擊倒敵人可取走它掉下的部件來強化機體，另外升級時是會學到各種必殺技或連續技。

ALTRON　97年8月21日　358港圓



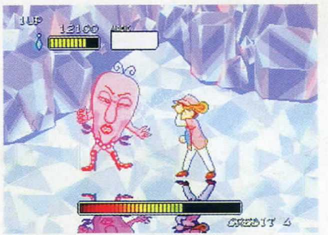


PULIRULA／ARCADE GEARS

這是為紀念數隻業務用名作的懷舊系列第一彈，屬於傳統式横向動作遊戲，故事發生在時間被停滯下來的童話世界，兩名以魔法杖作出攻擊的主角為取回時間因而與敵人周旋，為保留原作風味畫面沿用當時的製作技術，此外隨碟還附送一份小型攻略本。

XING　97年8月28日　4800日圓







6大隱藏選項

在選項畫面的音效測試模式中，如果依照下表順序聽過指定音效，便會增加各種不同用途的選項。

順序選聽SE	選項	作用
07,00,09,10	選擇角色	可選擇以男女主角進行遊戲，2P時使用同一人亦可
10,08,09,01	不死模式	角色會以體力不減的無敵狀態來進行遊戲
10,08,09,02	選關	可由任何一關開始遊戲
09,00,04,10	無限CREDIT	CREDIT數目一欄變成FREE PLAY
00,00,09,01,01,03,01	選擇大小	可令遊戲中所有角色變大縮小
08,00,09,01,04,08,00	裏關模式	玩法有點不同，而且畫面怪怪的

TWISTED METAL EX

完全能滿足玩家破壞心理的汽車追逐型ACT，替車身裝備過各種武器後便可進入戰鬥，只要將敵人徹底擊毀就能過關，途中可拾取飛彈發射器、汽油彈或遙控炸彈等強力武器，另外舞台雖然為紐約、巴黎和香港等大城市但裏面卻藏着各種不可思議的陷阱，如妥善運用可靠它來對付敵人。

SCE　97年8月28日　5800日圓







© TAITO CORP.
© Fill In Cofe / BANPRESTO
© 1997 ALTRON CORPORATION
© TAITO CORPORATION/ Published by XING
© Sony Interactive Entertainment Designed and developed by Sony Interactive Studios America and singl tracTM

特別指令

在遊戲進行的途中，只要輸入下列指令便會得到各種不同效果。

指令	效果
→←↓	放地雷
←→↑	冷凍飛彈
→←↑	燃燒彈
↑↑→	用盾防禦
↑↑←	跳躍
←→↓	後方攻擊
→↓←↑	車身變成透明
持有2個燃燒彈時，按着L2來按↑↓↓←→←→	導向火炎彈
↓↑→←↑↑↓↓	交換武器與能量
按着R2來按↑↓←→→←↓↑	強力機關鎗
按着L2＋R2來按↑↓←→→←↓↑	無限武器
按着L1＋R1＋L2＋R2來按↑↓←→→←↓↑	無敵

WHIZZ

採用斜向視點的動作遊戲，曾為電腦話題作品，玩法方面比較簡單，只要在限定時間內通過版圖裏各陷阱關卡直往終點便可，陷阱種類繁多像按鈕、鐵橋和火箭台等，至於畫面構圖跟隨夢幻般的世界觀有趣生動，適合大人和小朋友玩。

B-FACTORY　97年9月18日　5800日圓

增加續關次數

只要在每關裏開動火箭台4台或以上，就會增加1次續關次數。

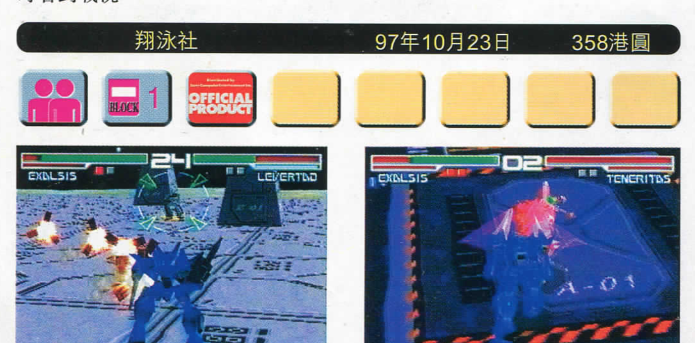
選關密碼

只要輸入對應密碼，就能在每個世界最初的版面進行遊戲；STAGE 2-1是○○△×△□，STAGE 3-1是×□○□×△，STAGE 4-1是□××△□△。

PROJECT GAIARAY

這是隻玩法跟SATURN的《VIRTUAL ON》很相似的遊戲。在遊戲中玩者是操縱着機械人跟朋友或電腦對戰，而六個機械人都各有不同的特性、攻擊力和防禦力。在2P對戰時畫面便會分為上下兩部分，可以讓2人同時看到戰況。

翔泳社　97年10月23日　358港圓



選用頭目及隱藏角色

只要使用基本角色來完成攻擊模式，就能使用中頭目LONGEVITE，接着在這狀態下完成攻擊模式就可使用大頭目UNTITLED，跟着再使用UNTITLED來完成攻擊模式便會出現隱藏角色VIGOUREUX，此外亦會增加音效測試模式中的樂曲數目。

SURVIVOR模式

不論難易度或所使用的角色，只要在攻擊模式中以取得第一位的情況下完成遊戲，就會出現新增的SURVIVOR模式。

裝甲騎兵VOTOMS 外傳 藍騎士物語

人氣動畫《裝甲騎兵》的外傳式作品，雖然並沒有直接關係不過登場機體均為原著中稱為AT之戰鬥機械人，玩者需要到街上打探情報及找對手挑戰，最終目標是成為總冠軍，攻擊模式相當廣泛由拳頭以至重型鎗械都有，而擊倒對手後會得到獎金藉以到商店添置強化AT用的武器和部件。

TAKARA　97年10月30日　358港圓







取得全部AT與部件

首先插上記憶咭來啟動電源，然後在標題畫面進入選項功能讀取儲存資料，只要在切換畫面時同時按着L1、L2、R1、R2、↑、△來按○作決定，便可在遊戲開始時擁有全部的AT和部件。

改變視點

在戰鬥進行途中先按暫停，然後按着R1＋R2來按十字掣便可改變視點，而在這狀態下按L1或L2可作放大縮細。

金錢不減

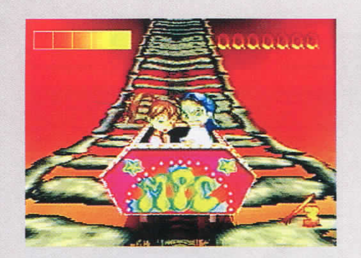
在購買物件之前先儲足所需要的金錢，然後選擇「データ」把現時進度儲存起來，跟着購入該物件並返回拿取機體的「格納庫」來儲存進度，這時只要選擇「データ」讀回進度後再到「格納庫」讀取機體資料，便會發現即使得到了物件但卻沒有減去金錢。

MAD PANIC COASTER

一位變態的瘋狂博士，因為極度討厭小孩子而將他們捉回來，然後強迫那些小孩子乘搭他所研究的恐怖過山車，若果他們無事通過這恐怖過山車，就可以被釋放，否則就會跌出過山車而死，玩者要扮演小孩子的角色，操控過山車移動的方向，能否逃出生天就要看玩者。

博報堂　97年11月20日　4800日圓

© Microvalue/ Flair/ B-FACTORY
© 1997 Shoeisha Co., Ltd.
© SUNRISE © TAKARA Co., Ltd. 1997





DAMDAM STOMPLAND

這是一個以小孩之間的遊戲——「踏影子」為題材的遊戲。玩者可以從七個各有不同能力和必殺技的角色中選擇喜歡的去參戰。遊戲中設有多款不同地形和光源的「戰場」，在「戰場」上玩者可以得到道具輔助，例如令影子消失、高速移動、令對手停下來等等。

SME　97年12月4日　4800日圓





侏羅紀公園 迷失世界

取材自全球賣座的同名電影，此橫向動作遊戲並純粹屠殺恐龍，玩者需要分別操作速龍、男主角、女主角和暴龍來玩，每章均由數關所組成，各個角色都有其系統特色，例如體積細小的速龍只需躲避恐龍和獵人的狙擊、男主角則以鎗械和鐵索進行冒險。

EAV　97年12月4日　5800日圓





畫廊模式密碼

只要依照下表來輸入密碼，就可進入用來觀看各版面的設定與插圖的畫廊模式。

畫廊種類	密碼
COMPY GALLERY	□□△○×○△○△△××
HUNTER GALLERY	××○△□△△△×○□○
RAPTOR GALLERY	□□△○×○△○×△×△
T-REX GALLERY	△△□×○□○××□△□
PREY GALLERY	△△□×○□△×□□○○

ARMOREDCORE PROJECT PHANTASMA

自《ARMORED CORE》推出以來，大受機械人對戰迷的歡迎，廠方隨即推出這個附加任務軟件。軟件中不單提供多個任務給經已擁有上集資料的玩家，新手也可以利用預設的機械來完成任務。在這個附加任務軟件更附有一些新配件讓玩者改裝機體。

FROM SOFTWARE　97年12月4日　298港圓



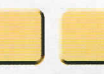






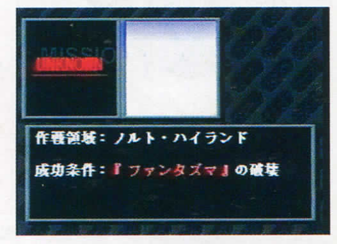












增加鎖定目標次數

首先要裝備雷射劍與及鎖定次數少於6個的飛彈系武器出戰，並將地上武器改變為長距離飛彈，接着和目標保持一定距離後以鎖定目標的情況下使用雷射劍，當把劍拔出時馬上按着↑、↓、L1或R1來取消其硬直時間，這樣的話便能繼續鎖定目標，只要重覆操作最多便可對單一目標發射6支飛彈。

更改名字

在停機站時只要把游標指向「A.C NAME ENTRY」並按着SELECT來按○，便可以更改機師的名字。

AGENT ARMSTRONG~ 秘密指令大作戰

遊戲的目的很簡單，就是完成每個版面的任務便可以。玩者的行動不只是限於一條線上，而是可以在畫面中上、下、左、右、前、後移動，而版面中擊破某些牆壁、木箱後便會出現隱藏的地方和寶物，但是彈數是有限的，所以要小心使用。

WENet　97年12月4日　4800日圓



















無敵及全武器指令

首先在遊戲開始時進入大堂右邊的房間，然後站上右邊盡頭的儲物櫃並向着牆壁按○，接着返回大堂後再到右邊的盡頭去，如向着牆壁上的坑洞按○就會令大堂中央出現一部可通往露台的電梯，只要進入露台右邊的房間便可。從這時起在遊戲進行時如果按2P的×、×、×、×、△、○、×、□就會變成無敵狀態，按○、○、○、△、△、×、×則可使用全部武器。

HAKUHODO., INC.　Sony Music Entertainment
Dreamworks Interactive, L.L.C. All Rights Reserved. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK is a trademark and copyright of Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. Licensed by Universal Studios License, Inc. All Rights Reserved.
1997 From Software , Inc.
King of the Jungle Ltd./ Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Entertainment, Ltd. Published by WENet Inc. Sub-licensed by Four Winds Software Inc. All Rights Reserved.

ABE a GO GO

在美國很受歡迎的電腦遊戲移植版，主角是一隻其貌不揚的古怪生物ABE，為了逃離敵軍魔掌於是要攪盡腦汁，雖然設定了很多動作如跳躍或放屁，但它絕非一隻着重動作的遊戲，反而是要利用各種動作配合畫面中的物件和其他角色來把逐個謎題解開。

GAME BANK　97年12月11日　5500日圓










風之古洛羅亞

遊戲主角特意可愛的3D動作遊戲，遊戲最大的特式就是當主角古洛羅亞移動時，遊戲視點會自動轉動，在2D捲軸畫面中擁有3D的效果，而且在各版面中還加插了與其他人物會話的畫面，從而可解開遊戲的謎，遊戲由風之村開始，總共18版，較適合年紀小的玩家。

NAMCO　97年12月11日　358港圓










自由選關

首先要在插上記憶咭的情況下完成遊戲，並在看過完結畫面後把進度儲存起來，這樣便可在重新開始遊戲時自由選關。

隱藏版面

在能夠自由選關的狀態下，只要將全部12關裏6名被惡夢所封閉的居住者救出，選關時便會出現隱藏的EXTRA VISION，難度較平時的為高。

音效測試

當完成EXTRA VISION之後，只要回到選關畫面便會增加一個MUSIC PLAYER的選項，可在這兒選聽遊戲中的各種音樂。

機動戰士Z GUNDAM

採用人氣動畫《機動戰士Z GUNDAM》作主題，以3D射擊來進行遊戲，遊戲最特別的地方是有兩個故事模式，分別是加美尤和馬沙的故事，而且還跟足動畫故事情節，玩者可隨意選擇，而遊戲中的所有動畫都是重新製作，使遊戲更加吸引。此外，遊戲還有對戰模式，玩者可自由與朋友對戰。

BANDAI　97年12月11日　482港圓










使用隱藏機體

不論有沒有續關亦可，當進行BATTLE模式到了最後哥奧．胡勒奇(GP01-Fb的駕駛者)或是賈圖(GP02A的駕駛者)便會出來挑戰，只要戰勝他們並將這個進度儲存起來，便可在故事模式以外的各個模式選用這兩台隱藏機體；至於會出現哪一名對手則要視乎玩者所使用角色而決定。

古惑狼2

跟上集一樣，是一個動作型過版式遊戲，玩者除了要在版面中取得道具之外，還要小心各式各樣的敵人和機關，並要將POWER STONE拿到手，因為收集五個POWER STONE之後，便可和那版的首領對戰，戰勝後便可以到下一版。

SCE　97年12月18日　358港圓












隱藏片段

在啟動電源時，只要保持按着1P的←、○、L1和R1便會播放約3分鐘的宣傳片段《CRASH萬事休》。

Lomax

這是一個橫向動作遊戲，玩者控制着主角LOMAX去拯救被詛咒的同伴，除了可以用回轉攻擊之外LOMAX還可以使用魔法，要對付各式各樣的敵人和機關，就要好好利用這兩種能力。遊戲共有40版，而每版中都有些金幣，收集了一百個之後就可加一隻。

TOMY　97年12月18日　4800日圓










© 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
© SUNRISE/ SOUTSU AGENCY/ © BANDAI 1997
CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK ™ & © 1997 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. SOURCE CODE © 1996.
© Psygnosis Limited. All right reserved. Published by TOMY COMPANY, LTD. Sub-licensed by Four Winds Software, Inc.

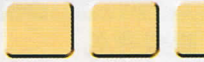
CYBER EGG BATTLE CHAMPION

此遊戲共有三種模式選擇，分別是故事模式、對戰模式和練習模式，在故事模式中玩者需要選擇其中一個角色，參加第21回CYBER EGG大賽，目的是在賽事中勝出，玩者需利用不同的攻擊方法將版面中的敵人拋出場外，如拳擊和飛索等，在完成一個版面後玩者能將自機強化。

BANDAI　97年12月18日　6800日圓











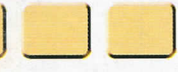
CROC ! PAU PAU ISLAND

含濃厚動作解謎要素的3D多邊形動作遊戲，主角CROC為找尋四散的水晶和拯救被邪惡魔法師捉走的小生物PAU PAU，因而到高原、冰山、沙漠和城堡4個島嶼去，每個島均由不同結構的數個版面組成，玩者可揮動尾巴來攻擊沿途敵人和破壞木箱，此外還需要應付實力較強的頭目。

MEDIA QUEST　97年12月18日　5800日圓








選關

在輸入密碼的畫面，只要順序輸入←、←、←、←、↓、→、→、←、←、↓、→、↓、←、↑、→，便會由第5-1關的額外版面進行遊戲，而將這狀態儲存起來的話就可自由選關。

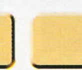
我是東巴！

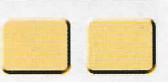
有點RPG元素的橫向動作遊戲，主角是一名擁有無比力量的野人，由於爺爺的遺物黃金腕輪被豬魔搶走，為找回它於是出發進行冒險，最終將全部豬魔關在封印袋內，途中會遇到需要達成特定條件才可解決的事件，通過後除分數外還可獲得特別道具作為獎賞。

WHOOPIE CAMP　97年12月25日　358港圓







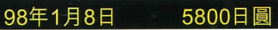







骨牌先生

一個以骨牌為題材的動作遊戲，玩者一方面要放置骨牌，一方面要避過陷阱和機關，在版圖上走過一圈之後，便可以開始推倒骨牌來得分。有時候還要利用版圖的特別地形和機關才可以造出連鎖和過關。

ARTDINK　98年1月8日　5800日圓



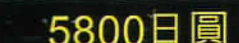



隱藏角色現身

只要看過完結畫面，便會出現第一名隱藏角色ドミノザエモン，而當全部版面都取得縣內第一或以上的稱號時便會出現第二名隱藏角色ピエールドミノ，至於第三名隱藏角色ド☆ミ△○則要在全部版面取得東洋第一的稱號時才會出現。

REAL ROBOTS FINAL ATTACK

系統與觀感都很接近《VIRTUAL ON》的真實機械人戰鬥，玩者所駕駛的機體全部都是來自SUNRISE動畫或是《超級機械人大戰》的3架主角機，包括輝煌高達、高達X DIVIDER、Z高達、登霸和重戰機等，玩法方面是在一個大戰場上進行對戰射擊，可利用場地上的障礙物作掩護。

BANPRESTO　98年1月8日　5800日圓




使用R-1

在選擇角色畫面裏，只要將游標順序移向登霸、重戰機、Z高達、登霸、D1 CUSTOM，並在每個機體上按△便可使用R-1。

使用R-2 POWERED

在選擇角色畫面裏，只要將游標順序移向Z高達、Z高達、D1 CUSTOM、登霸，並在每個機體上按△便可使用R-2 POWERED。

使用R-3

在選擇角色畫面裏，只要將游標順序移向重戰機、高達X、W機利亞、Z高達、登霸，並在每個機體上按△便可使用R-3。


© BANDAI
© ARGONAUT SOFTWARE LIMITED.
© 1997 WHOOPEE CAMP. Co., Ltd.
© ARTDINK All rights reserved. / HAKUHODO INC. All Rights Reserved.
© 創通AGENCY・SUNRISE／創通AGENCY・SUNRISE・テレビ朝日／BANPRESTO

使用最後頭目

在選擇角色畫面裏，只要將游標順序移向R-1、R-2、R-3、W機利亞，並在每個機體上按△便可使用最後頭目。

機艙視點

觀賞CG

在標題畫面中，只要按住2P的／、△、×來按START，就會進入觀賞CG用的CG畫廊模式，以↑↓來選擇機體，←→選擇CG種類，○則可令目錄消失。

METAL FIST

一個可以二人玩的多邊形打鬥動作遊戲，目的是用盡角色的一切絕技來擊倒畫面中出現的敵人，除了赤手空拳之外，還可以破壞場景內的物品來取得道具。遊戲內有四個擁有不同能力的角色可供選擇。

EAV　98年1月15日　5800日圓





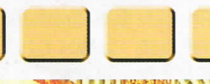
盜墓者2

掀起全球熱潮之動作尋寶遊戲《盜墓者》續篇，故事說為取得傳說裏中國歷代皇帝借助用來征服全國的秘寶「西安之劍」，身為寶物獵人的女主角莉娜於是繼續手持雙鎗活躍在多邊形迷宮內，變更點除增加了陷阱和敵人的種類外還設定攀爬牆壁的動作，整體來說畫面質素較前作更佳。

VICTOR　98年1月22日　358港圓









彈藥道具全滿

首先選擇一個可以向後跳的廣闊地方並且燃點火把，然後按着R2來順序按←、→、←、↓、↑，接着放開R2再按着→來順時針轉三個圈，最後順序按□、↓、○時若聽到音效便算成功，玩者將會擁有所有的武器、彈藥和藥物。順帶一提，若在點起火把後按住R2來順序按→、←、→、↑、↓，放開R2後按住←來按□、↑、○莉娜則會馬上自爆。

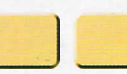
Bust A Move

這是一個充足活力、動感和音樂的跳舞遊戲，當然不是由玩者去跳舞，但是玩者可以從十個各具特色的角色中選出一人去參賽。玩法是玩者按着播出的音樂的拍子去按鍵，所要按的鍵在畫面會有提示的，準時按鍵便可得分，分數高者便會勝出。

ENIX　98年1月29日　358港圓









4大隱藏角色

不論有沒有續關，只要符合指定條件來完成遊戲，便可選用對應的隱藏角色；至於條件A是指能夠使用CAPOEIRA和ROBO-Z的狀態。

隱藏角色	使用方法
CAPOEIRA	以普通難易度完成 1P 模式
ROBO-Z	以困難的難易度完成 1P 模式
COLUMBO	在條件 A 下使用 SHORTY 以普通難易度完成 1P 模式
BURGER DOG	在條件 A 下使用 HAMM 以普通難易度完成 1P 模式

跳關

首先在取得全部14名角色的情況下，不論難易度以1P模式來完成遊戲，接着再次進行1P模式，只要在讀碟時間以外按L2和SELECT，便可跳過對戰中的版面。

單人部份隱藏指令

在單人表演部份開始時，只要依照下表來輸入最初的一節，隨後的舞步就會自動顯示。

HAMM	↓→↑○	↑←↓×	↑→↑○	↓←↓○
STRIKE	↑↑←○	←→○	→←←↑○	←↑↓→×
GAS-O	←↓→↑○	↑←↓→×	→↓←↑×	↓→↑←○
HEAT	↑↓↑○	↓↑↓×	→←→○	↓↑↓○
FREDA	↑↓↑○	→←→×	↓←↑○	↑→↓×
KELLY	→←→○	→←←○	→←→×	←↑→○
SHORTY	↓↓↓○	←→↑×	↑↑↓×	↑↓←→○
KITTY-N	↓↓→○	↑→→↑×	→↑←↓×	←→↑←↓○
PINKY	↑←↑○	→←↓○	↑↓→×	←→↓×
HIRO	→↑↓○	↑←→×	←←↓○	→→↑×

BOMBERMAN WORLD

一直以來以2D畫面來進行遊戲的炸彈人，現在變成了多邊形的動作遊戲，遊戲共有三種模式，分別是故事模式、對戰模式和挑戰模式。在故事模式中，有數個星體被DARK FORCE BOMBERS佔領，為了破壞他們統治世界的陰謀，炸彈人又要出動。另外，增設的挑戰模式能測試玩者的能力。

HUDSON　98年1月29日　358港圓





© Core Design Ltd. Core Design is a subsidiary of Eidos Interactive.
© & TM 1997 CORE DESIGN LIMITED. © Victor Interactive Software Inc.
© METRO/ FRAMEGRAPHICS/ AVEX D.D./ ENIX
© 1997 HUDSON SOFT

選關密碼及裝備全滿

每關除設有了一個開始時的密碼外，還有一個可令裝備全滿的密碼。

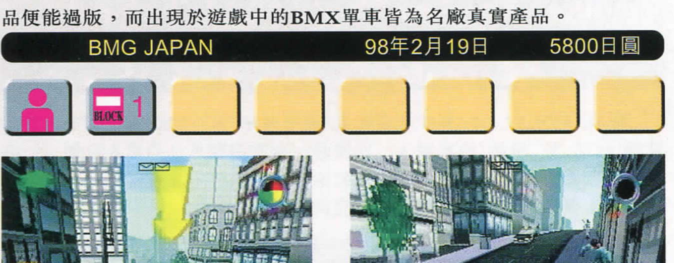
	STAGE1	STAGE2	STAGE3	STAGE4	STAGE5
AREA1	8010	0127	1027	0627	0730
AREA2	1180	1220	2413	8818	2151
AREA3	8086	1018	3009	3674	3562
AREA4	2919	0804	6502	4891	3812
AREA5	1021	0714	6809	0605	無
裝備全滿	7327	9717	5211	1814	1029

改變戰鬥群組

在輸入密碼的畫面裏，只要輸入**4622**便可令戰鬥群組(版面或方塊的配置)變成**GROUP 2**，輸入**4989**會變成**GROUP 3**，至於**1616**則會變成**GROUP 4**。

COURIERCRISIS

貌似賽車遊戲的主觀視點美式ACT，玩者是一名借助單車來替各人運送物品謀生的傳遞員，在山腳為貧民窟而山頂是富庶區的三藩市內有路人和各種車輛妨礙着，可向擋路者揮拳洩憤。每關只需成功運送二至五件物品便能過版，而出現於遊戲中的BMX單車皆為名廠真實產品。







使用外星人和人猿

首先在目錄畫面選擇讀取遊戲進度，然後在密碼的項目輸入「XFIFTYONEX」就可使用外星人來進行遊戲，若輸入「SAVAGEAPES」主角則會變成人猿。

FANTASTIC FOUR

一個改編自一本美國同名暢銷漫畫的動作遊戲，除了漫畫中的四個主角之外，遊戲中還加入了一個新人物。每個角色除了有自己的必殺技之外，還有消費超能力的超必殺技。遊戲可供二人玩之外，還可以選擇以電腦做拍檔或者進行練習模式。

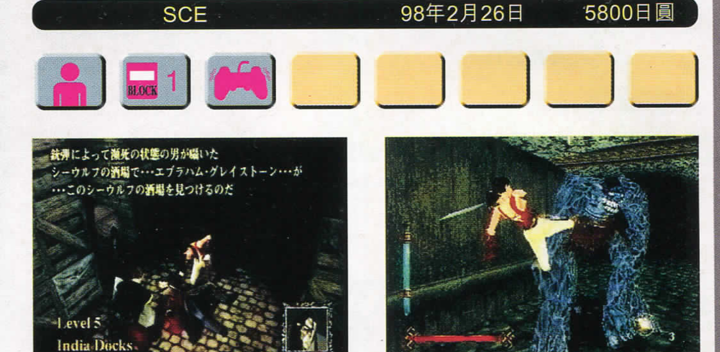
ACCLAIM JAPAN　98年2月19日　5800日圓





Nightmare Creatures

移植自海外版的冒險動作遊戲，為了替被邪惡魔法師施放禁忌法術而陷入恐慌的倫敦，各有不同武器的男女主角於是與徘徊在街道上的魔物展開激戰。和《DOOM》類似需要尋找版圖內的開關掣來打開門鎖，此外活用各種連續技及看準防禦時機亦很重要，至於總版面數目則為**20**關。



隱藏指令一覽

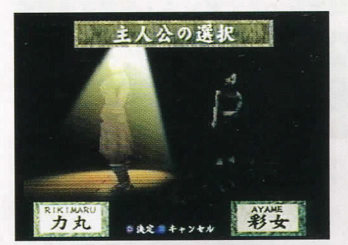
在主目錄畫面裏，只要輸入下表指令便會出現各種選項，設定過後就能獲得特別效果；留意若未輸入選關指令其餘是不會生效的。

輸入指令	特別效果
L1、L1、L2、R1、R1、R2、SELECT	選關
L2、L2、R1、R1、L1、R2、SELECT	怪物縮小
L1、R2、R1、L2、SELECT	道具和體力變成無限
L1、R1、L2、R2、SELECT	能將怪物一刀兩斷
L2、R1、L1、R2、L1、R1、SELECT	主角變成怪物
L1、R1、L2、R2、L1、L1、R2、SELECT	可以使用連續技

天誅

以忍者活動為題材的遊戲，玩者是以第三身視點來控制兩個主角去完成各式各種的任務，除了暗殺之外還有護送、拿取道具等等，進行時可以使用道具或忍法作輔助。當玩者完成更多的任務之後，便可以得到更多的輔助道具和忍法。

SME　98年2月26日　358港圓





增加持有忍具數目及忍具總數

無論使用哪個角色先選擇「任務開始」進入遊戲，然後在忍具選擇畫面按着**L1**來順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、□、△，就可令持有忍具數目增至**99**個，可是到了下關便會無效需要重新輸入指令；同樣地在忍具選擇畫面按着**L2**來按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、□、△，就能令忍具欄上所有忍具的數量增加**1**，不斷重覆的話便能令全部忍具增至**99**件。

體力完全回復

在遊戲途中先按暫停，然後順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、□、△，成功的話會出現效果音，當解除暫停後體力便會回復至全滿；這個秘技是無限制使用次數的。

© New Level Software
© Marvel Comics, Fantastic Four and the distinctive licensses there of are trademarks of Marvel characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 1997 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. R&C 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
© Sony Computer Entertainment Europe (A division of Sony Electronic Publishing Limted)/ Kalisto Technologies
© 1998 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

特殊忍具出現

無論使用哪個角色先選擇「任務開始」進入遊戲，然後在忍具選擇畫面按着R1來順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、□、△，就能選擇所有普通忍具及特殊忍具。

選擇全部任務

無論使用哪個角色先選擇「任務開始」進入遊戲，然後在忍具選擇畫面按着R2來順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、□、△，就可在遊戲開始時選擇全部任務來進行遊戲。



LOST SWORD~失落的聖劍

這個以第三身視點進行的立體冒險遊戲。玩者控制着的主角在未來世界的地下城冒險，遊戲共有十三關，裏面充滿使用高科技武器的敵人，如要通往下一關，就要找到拿着鑰匙的人，用在途中取得的道具來交換。除了武器攻擊之外還可以使用道具組合出魔法來攻擊。

IMAGINEER　98年3月12日　5800日圓











HEXEN

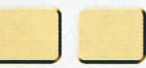
人氣電腦3D ACT移植版本，由於同屬《DOOM》之開發者所創作，故視點與系統相當相似，但卻變成充滿劍與魔法的幻想世界，玩者可選用戰士、僧侶或魔法師來進行遊戲，故事方面為對付從異世界飛來隨處破壞的邪惡巨蛇騎兵，勇者們因而進入被魔物重重包圍的迷宮裏去。

GAME BANK　98年3月19日　5800日圓











炎之挑戰電流棒 RETURNS

一個以日本著名電視遊戲節目的其中一個環節為題材的遊戲，玩者是控制着一支棒，在限定的時間內走完通道，但是不可以碰到兩邊充了電的鐵枝，否則就會發生爆炸。遊戲設定了幾級的難易度之外，還有讓玩者自己設定路線的模式。

SAURUS　98年3月26日　358港圓

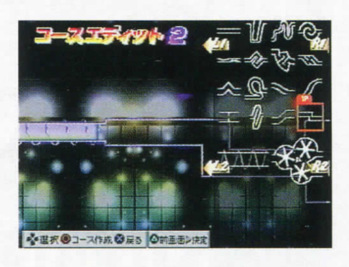










增加隻數

在選擇模式畫面裏，只要分別將游標移到單打模式按━4次、錦標賽模式按━1次、版圖設計模式按←2次及選項模式按←6次，再返回單打模式作決定時聽到歡呼聲就算成功，玩者的隻數就會由2隻增至7隻。

變形金鋼 野獸戰爭

以3D POLYGOM製成的新動畫《變形金剛》被遊戲化，遊戲中玩者可選擇「狂派」和「博派」的機械人，玩法是一邊將防礙自己的敵人打倒，一邊逃離擁有強大力量的惑星，但必須要所有人逃離惑星才可。此外，遊戲中的機械人很忠實地與電視般同樣能自由變形。

TAKARA　98年3月26日　5800日圓












BROKEN HELIX

一個第三人身的動作遊戲，目的是控制主角去拆掉即將爆發的炸彈。舞台是一個被怪物佔據了的研究所，除了要拆彈之外，還要應付怪物的攻擊。畫面下方可以看到主角的感情變化，這個變化會影響到遊戲進展的。

KONAMI　98年3月26日　5800日圓









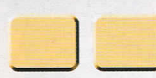


© 1997 Telstar Electronic Studios Ltd. All Rights Reserved. © HEXEN™ © 1995, 1996, 1997 Raven Software, Inc. All rights reserved. Created by Raven Software, Inc. Published by Id Software, Inc. Distributed by Gamebank Corp. under license from GT Interactive Software Corp. GT is trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies. © SAURUS 1998 © Asahi National Broadcasting Co., Ltd. 1998 PLANNING Takara Co., Ltd.
© 1998 Hasbro Interactive Inc. Takara Co., Ltd. 1998 Producted in association with Hasbro Interactive Inc. ©1996, 1997 Transformer Production Company Inc./ Takara Co., Ltd. テレビ東京
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

裝甲騎兵VOTOMS 胡多・古曼編

人氣的電視動畫《裝甲騎兵》遊戲化，採用任務式的版面制來進行，玩者操控RED SHOULDER COSTOM在3D立體空間執行任務，在執行任務前還可先調節機體的性能，故事方面STAGE 1相等於原作的第一話＋α，此外，遊戲另一特別之處就是其動畫片段全由3D立體做成的。

TAKARA　98年4月2日　358港圓(605港圓)

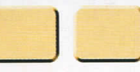
     

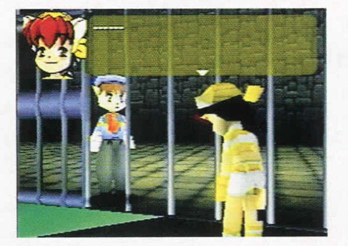



TAIL CONCERTO

描寫充滿正義感的狗警察與黑貓團之間爭鬥的冒險式動作遊戲，為阻止其野心主角於是深入巢穴去對付牠們，有時還要替居民消災解難，全3D多邊形畫面提高了版圖的立體感，玩者所駕駛的機械人擁有發射泡泡彈、攀爬牆壁和拾起重物等能力，足以應付黑貓團的各種攻擊。

BANDAI　98年4月16日　358港圓

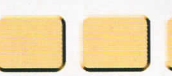
      

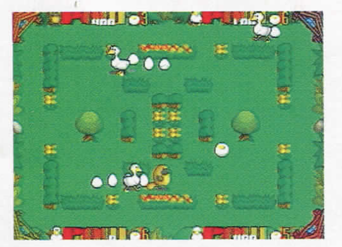
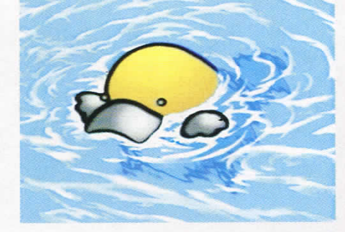



擄走蛋with加油！鴨咀獸

目的是將從巢穴滾掉的蛋找回之動作遊戲，玩法很簡單首先要走近四散在版圖內的蛋，觸碰後就能令它孵化成幼鳥，跟着帶領幼鳥避開敵人返回巢穴去便可，途中可利用道具來增強力量或變成無敵等，特別之處是玩者所控制的鴨嘴獸與敵人如小貓和田鼠等都相當可愛。

NAXAT　98年4月23日　5800日圓

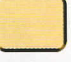
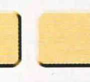
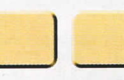
      

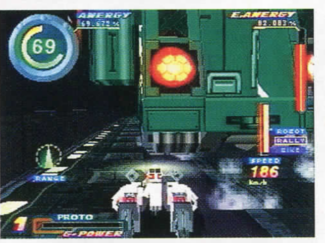
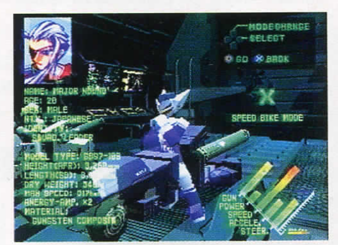



可變走攻GUNBIKE

這個遊戲除了是一個動作遊戲之外，還是一個駕駛遊戲，因為玩者所駕駛的GUNBIKE擁有變形能力，可以變成電單車或機械人的形態去作戰，更可以在儲滿能量後使用武器或必殺技。遊戲以過版式進行，目的是要玩者去消滅突然出現、破壞和平的新人類。

SME　98年4月23日　5800日圓

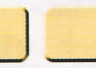
高速移動

首先要儲滿三個LEVEL的能量棒，然後在機械人形態作前衝時順序按↑、↑、↑、△，就會在一段時間內無敵兼且能空中高速移動，直到三個能量棒用完為止。

炎之料理人 COOKINGFIGHTER好

漫畫改編而成的「煮食遊戲」，玩者要做的是一面擊倒對手，一面找尋做菜式的材料，但是材料是不會等你來的，你要擊暈牠才可以用來做菜。遊戲分有故事模式、自由對戰，還有重溫遊戲裏面的菜式的「超龍名菜譜」，這個菜譜還有菜式的詳細資料的。

日本一SOFTWARE　98年5月21日　5800日圓



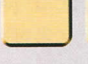
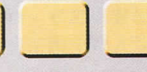

音效測試

只要完成故事模式，在選擇模式畫面的最下方就會出現音效測試選項。

MIRACLE JUMPERS

採用了多邊形構成的純動作遊戲，是《MAGICAL JUMPERS》的第二代，同樣是兩個主角中選一人出發，但是版面的難度卻增加了不少，有些更致命的機關。當和首領對戰時，會出現一架巨型機械人，那時便會變成格鬥戰。

BANDAI　98年5月21日　358港圓

© SUNRISE, © TAKARA CO., LTD. 1998
© BANDAI 1998
© naxat Co., Ltd.
© 1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
© 1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.




FROGGER青蛙過河

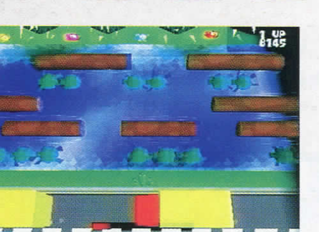
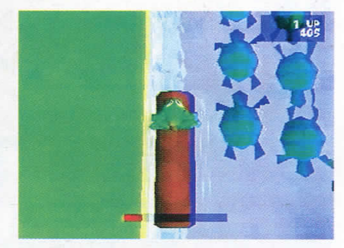
這是移植自十七年前的街機名作《FROGGER》的遊戲，不過現在卻以3D立體來進行遊戲，玩者操控青蛙的父親，在不同的地方找尋迷失的孩子，有的會在馬路上，有的會在水池上，由於這隻青蛙很害怕水，因此會遇上很多障礙，除此之外遊戲還有另一個模式，可與朋友作互相對戰。

HASBRO INTERACTIVE　98年5月28日　4800日圓







選關

先在遊戲途中按暫停，然後順序按←、□、△、□、△、R1、L1、R1、L1、△、□、↓，成功輸入秘技會聽到青蛙叫聲並且在畫面下方出現「ALL LEVELS OPEN」，這時便可按SELECT來選關。

KITCHEN PANIC

一場在廚房裏發生的戰爭，敵人竟然是食物！這個動作遊戲是要玩者在一個放大了的廚房內進行的，一面要擊倒敵人，穿過難關、迷宮，另一面要拿到輔助道具來強化自己。每版都要收集九個銀色和一個金色的鍋子以拿取BONUS。

PANTHER SOFTWARE　98年5月28日　4800日圓









PARANOIA SCAPE

風格相當怪異的3D波子機式動作遊戲，玩者要利用由骸骨變成可作前後左右移動的棒子來將腦袋球擊走，當碰到畫面上的特定地方就如波子機那樣獲得獎分，而版面是由人類面孔上的各部份像眼球和鼻子等組成，若被敵人擊中棒子會扣去體力，到0時便會GAME OVER。

MATHILDA　98年5月28日　5800日圓






雙界儀

SQUARE推出的少數3D多邊形動作遊戲之一，較普遍只管向前走打倒頭目的同類遊戲重視劇情，特點是在過場畫面出現時會有故事交待部份，配合豪華聲優陣更能提高戲劇感；故事背景為混雜了古代氣息的現代日本，因有突發性意外主角們於是結集起來與來自另一個世界的魔物交戰。

SQUARE　98年5月28日　6800日圓




使用塞上夜斗

只要在完成遊戲一次後讀回該完成進度，便可選用五方輪的領袖塞上夜斗。

© Crystal Dynamics 1997. All Rights Reserved. © BANDAI 1998
© KONAMI and Frogger are trademarks of KONAMI CO., LTD. © 1981 KONAMI All Rights Reserved. © 1997 Hasbro Interactive Inc. All rights reserved.
© PANTHER SOFTWARE, INC.
© 1998 MATHILDA
© SQUARE/ © YUKE'S

THE UNSLOVED

原作來自專門研究超常現象的飛鳥昭雄之AVG，碟內收錄了很多有關UFO與及外星人等神秘事物的情報，故事方面主角是在洛杉磯一間新聞社裏工作的馬克，在調查最近發生的年輕女子兇殺案時，發現屍體內竟然一滴血也沒有，繼而展開深入調查。

VIRGIN INTERACTIVE　97年5月2日　7800日圓







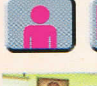


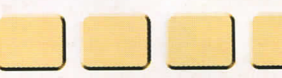


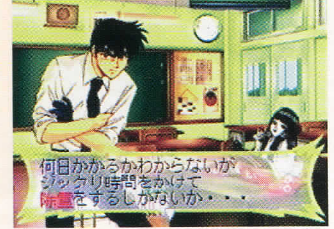

地獄先生

取材自同名人氣動漫畫，玩者為地獄先生阿嗚班內的新插班生，和其他同學一樣當遇上靈異事件時阿嗚都會插手幫忙，系統方面遊戲的進行是以每日作為單位，和同學們交談時所作的反應會影響接續下來的故事發展，另外還設有精采的戰鬥場面。

BANDAI　97年5月16日　5800日圓







機動戰士高達 THE WAR FOR EARTH

改編自經典機械人動畫《機動戰士高達》的播片選項式AVG，遊戲畫面由真人演出部分加上質素極高的機械人CG所構成，日語配音找回TV版的人負責，當遊戲進行到特定場面例如被敵人襲擊便要馬上作出反應，至於可選擇的指令有移動、攻擊、防禦和通訊4種。

BANDAI　97年5月2日　482港圓











DARK HUNTER(下) 妖魔之森

《DARK HUNTER(上)異次元學園》推出1個月後的續篇，遊戲模式與前作相同，玩者同樣可選擇以英語或日語來進行，至於故事則是由上集的結尾繼續發展下去，真理子得知在校內出沒怪物的目的後，便和蘭與斯路2人一同出發，務求揭開慈現學園所隱藏怪事的全部真相。

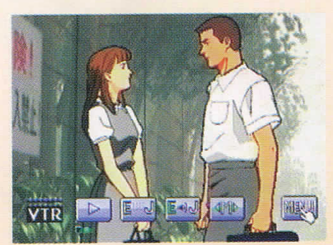
光榮　97年5月30日　6800日圓









打不開的房間

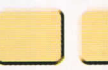
發生在超高科技高樓大廈內的電子小說式AVG，內容方面主角綾川惠美為查明大廈裏10名參與實驗的被驗者，不知為何受到襲擊而展開調查，故事採用多線式結局分支，當遇上特定事件時所作決定是會影響故事發展的，而且更採用了大量3D片段連結起各個場面。

VISIT　97年5月9日　5800日圓



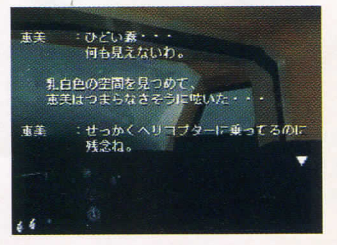












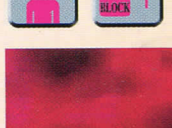
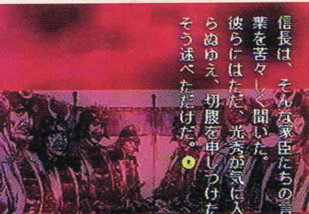
信長秘錄~下天之夢

有關織田信長一生的電子小說式AVG，分為「信長之生涯編」與及「本能寺之謎編」兩個部分，只要和全部100名特別角色會面就可進入另一個隱藏劇本裏去，至於在故事途中是會出現分支點的，選擇結果會對信長造成各種不同變化。

ATHENA　97年5月30日　5800日圓







© Virgin Interactive Entertainment (Japan) Inc. / JAMP.· © SOTSU AGENCY · SUNRISE ©1998 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.© BANDAI 1997© 1996 PRESTO STUDIO,Inc.· © VISIT · 真倉 / 岡野 / 集英社 · テレビ朝日 · 電通 · 東映動畫 · BANDAI · © KOEI · © Athena

祖尼狄卡之貓

在1959年女主角為尋找右眼藍色、左眼金色的愛貓祖尼狄卡，因而掉進各個時間空間去冒險的多邊形AVG，途中會遇上不少經典名作的登場人物，系統方面由平時的3D迷宮探險部分與戰鬥部分所組成，玩者需要拾取各種道具來解開難題破關。

TAKARA	97年5月30日	358港圓







QUANTUM GATE I～惡夢之序章

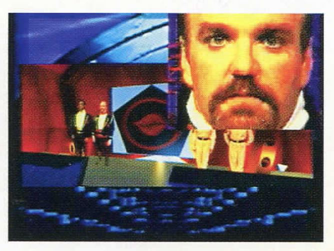
故事發生於2057年的地球，受到大規模的環境破壞後為了替它回復原狀，因而需要大量的氧氣和酸化鈦，但在藏有這些物質的外太空星體裏卻因其有害大氣層與暴戾昆蟲而無法獲取，結果玩者便出發進行探險，角色全由外國人扮演以提高真實感，至於操控則非常簡單只需用一個游標。

STARFISH DATA	97年6月6日	5800日圓







扎路布克之魔女

舞台為被血腥傳說所纏繞着之古城的驚慄AVG，系統有點像偵探遊戲，身為大學生的主角參加了由雜誌社所舉辦的旅行活動，因而到過往有魔女被進行裁判的城堡去，故事從其中一名參加者被殺而展開序幕，為解開事件真相於是向其他人套取各種關連情報。

T-DOGS	97年6月20日	5800日圓









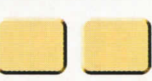
BODY HAZARD

全3D多邊形畫面的動作式冒險遊戲，主角是一名地球防衛軍人員，在自由搏擊比賽中突然受到襲擊而不省人事，可是當醒來時卻發現已身在異處，於是便進行不斷和怪物對決的冒險旅程，由於身為格鬥專家故主角所擁有的攻擊技倆超過50種，受傷時可拾起沿途的道具來作回復。

HUMAN	97年7月3日	358港圓







隱藏指令

只要在暫停時輸入下表指令，便會獲得各種特別效果，留意是可同時間使用多過一個指令的。

輸入指令	效果
○、□、→、←、R1＋R2	變成無敵
R1＋□、△、○、×	可以使用全部技巧
L1＋L2＋＋R2＋↓	角色的頭變大
R1＋R2＋△＋○	變成CYBORG的樣子
L1＋L2＋○＋□	通過分數變成最高

與隱藏頭目對戰

在密碼輸入的畫面裏，只要輸入○、□、□、×、○、×、×、○便可進入與隱藏頭目蜥蜴人對戰的特殊模式。

心跳回憶話劇集VOL.1～虹色之青春

玩法與風格和《心跳回憶》完全不同的AVG，主角不是藤崎詩織而是同樣大受歡迎的虹野沙希，身為足球部隊員的玩者為爭取成為正選成員和追求虹野而不斷苦練球技，當然其他《心跳》人物如如月未緒、鏡魅羅與早乙女優美等都會以配角身份出場。

KONAMI	97年7月10日	4800日圓










完美結局的獎勵

只要以取得完美結局的情況下完成遊戲，返回目錄畫面後就會追加相簿模式與足球迷你遊戲這兩個項目，另外當再度開始遊戲的話，假如在自己房間選擇「聽收音機」便能聽到菅原祥子的說話。

© TAKARA CO.,LTD.1997 · © HyperBole Studios / GAGA Communication / STARFISH DATA · © T-DOGS · © HUMAN 1997 © American Softworks Corporation.© 1994 AVC Limited Partnership. Developed by Gray Matter. All rights reserved. · © KONAMI

Cat the Ripper-第13名偵探

取自解謎作家山口雅也原作的AVG，故事以被關在房間內的玩者從睡夢中醒來作開端，洽巧發現臥倒於血泊之偵探的屍體，為找出真兇替自己洗脫嫌疑，因而在避開警察追捕的同時展開調查，誓要找出藉童話之名連續殺人案件的兇手「貓」。

TONKIN HOUSE　97年7月17日　5800日圓





CLOCK TOWER ~The First Fear

恐怖血腥AVG《CLOCK TOWER 2》在超任時推出的前編，基本上此廉價版是將原作忠實移植，無論系統、畫面及音效沒有改動過，新增點除追加了動畫片段外還增設大量驚嚇場面，故事方面說主角珍妮花到時鐘大屋探訪，因發生鬼魅般的剪刀人到處殺人於是要找尋逃生之路。

HUMAN　97年7月17日　3800日圓











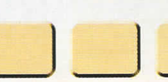
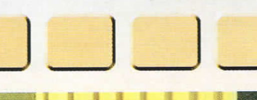
南方珀堂登場

概念相當新穎的推理AVG，主角南方珀堂是一名犯罪心理學專家，工作是替檢察長官破解棘手奇案，但和普遍警探到實地考察的查案方法有點不同，他會從事件錄影片段觀看關連人物的動態和性格，藉着微小的線索推敲出犯人的動機及心理狀況。

ATLUS　97年8月7日　5800日圓









狩獵妖精的傢伙們-完全版

移植自日本很受歡迎漫動畫的指令選擇式AVG，故事根據TV版第1集至第12集加插原創片段組成，3名主角被不可思議的力量召喚到夢幻世界，為返回原來世界因而去尋找5隻持有呪文碎片的妖精，配合其豪華聲優陣令玩者猶如觀看動畫一樣；隨碟還附送《ROBO PIT 2》的體驗版。

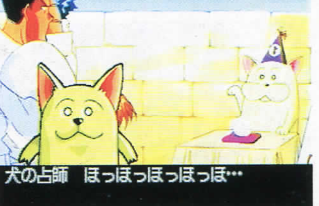
ALTRON　97年8月7日　7800日圓













同級生2

極受歡迎之戀愛AVG續篇，不但保留上集特色更設有序章來強化故事結構，主角在高校生活的最後一個寒假為留下美好回憶，因而追求相識已久的女同學，途中更會邂逅其他女孩子，雖然刪除所有暴露場面可是卻增加不少重新繪畫畫面，此外還有兩名新女角即使玩過電腦版亦有再玩價值。

BANPRESTO　97年8月7日　420港圓












熱砂之惑星

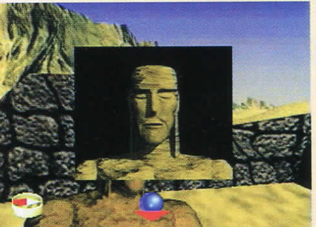
發生在22世紀的格鬥冒險遊戲，對人類極為重要的水源被外星人佔據因而過着奴隸般的生活，主角為救回母親於是決意與外星人對抗取回水源，基本上可在立體迷宮式的版圖內找尋線索破解謎題，若遇上敵人就會展開3D格鬥形式的戰鬥場面，至於全部版面由沙漠以至遺跡則共有7個。

伊藤忠商事　97年9月11日　6300日圓









純格鬥模式

在標題畫面只要順序按↑、↓、↑、↓、→、→、←、←，再按住START來將游標移到NEW GAME上按○，便可使用DAN來進入對戰模式；若改為輸入→、←、→、←、↑、↓、↑、↓，再按住START來將游標移到NEW GAME上按○就會改為使用JOE，留意在這對戰模式中是不會回復體力兼且要連續挑戰14名對手，若使用DAN的話則無法使用必殺技。

© TONKIN HOUSE · © HUMAN · © THINKING RABBIT Inc. / ATLUS · © ALTRON / 矢上裕 / MEDIA WORKS / AMUSE / 創通 AGENCY · © elf 1995 © BANPRE PLANNING 1997 © BANPRESTO 1997 · © ITOCHU Corp. / b-NET,Inc.

DARKSEED II

取材自古圖神話的調查式AVG續篇，擔任此遊戲美術效果的便是曾以電影《異形》之懾人造型引起哄動的科巧派畫家基格，風格和前作同樣陰森詭秘，故事方面主角米克自從由暗黑世界歸來後已有1年，但卻被指控是殺害舊女友的疑凶，就在這時古代神靈再次要求他幫忙…

B-FACTORY　97年9月18日　5800日圓









火龍娘-柳判官-高悠環-

發生在中國明朝時代的多邊形AVG，故事講述衝動的女主角火龍娘、美女高悠環與男主角柳禎之的三角關係，頗像現代的愛情連續劇，根據玩者的不同選項而對遊戲結局產生變化，特點除以實時來進行外更與其他同類遊戲有點不同，它純粹以對話為主並沒有找尋道具或解謎等環節。

GUST　97年9月25日　6800日圓











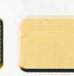
BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT

將捲起驚慄遊戲風暴的《BIO HAZARD》重新修訂以低價推出，內容雖然相同但卻把火箭砲模式與殘酷結局畫面等刪去，除增設了適合初學者的簡易模式外，還有將原版的場景視點、道具及敵人位置等進行改動的修訂模式，當然其最大魅力肯定是附送的《BIOHAZARD 2》體驗版。

CAPCOM　97年9月25日　4800日圓











無限彈數手鎗

當使用CHRIS來完成遊戲時要救出JILL和REBECCA，若使用JILL的話則要救出CHRIS和BARRY，這樣在再次開始遊戲時便會增多一支無限子彈的手鎗コルトパイソン。

修訂模式簡易化

先選擇重新開始遊戲，然後將游標移到修訂模式並按住←3秒，當文字變成綠色便可進入難易度較低的修訂模式。

聖天空戰記

以人氣動畫《聖天空戰記》為題材的AVG，基本上都是進行選項式的冒險部份，戰鬥時就會變成平面式機體一對一決鬥，此外還有同伴系統和戀愛系統，故事與原版相同有超過40個名場面出現；特別版附送精美塔羅牌。

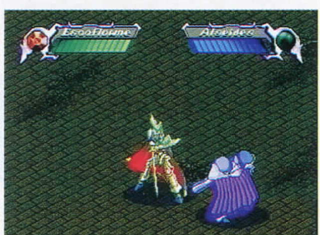
BANDAI　97年9月25日　6800日圓(7800日圓)











VOICE FANTASIA~失去了的聲線力量

名聲優與動畫角色於一起的冒險遊戲，故事發生在女孩們被囚禁的夢幻世界，為拯救日間是真人、晚上為動畫人物的她們，於是出發去對付控制了聲線力量的魔王軍，至於三名登場聲優是横山智佐、笠原弘子和小西寬子。

ASK講談社　97年10月2日　6800日圓













縮短遊戲時間

在對話場面裏，若按住R2來按○就可令對白出現得更快速。

MOONLIGHTSYNDROME 月光症候群

驚慄文字AVG《迷離夜症候群》第三作，主角同樣是來自該系列的女子高中生，可是舞台卻變成發生 在數年後的都市內，遊戲特點是巧妙運用各種音響及視像效果來營造恐怖感，此外畫面質素亦提高不少所有角色及背景均改為以CG製成，至於故事則由10個不同編章所組成。

HUMAN　97年10月9日　420港圓









© Dark Seed II and Cyberdreams are registered trademarks of Cyberdreams,Inc. Illustration Illuminatus I / H.R.Giger All Rights Reserved. Screen shots / Cyberdreams,Inc.© GUST CO.,LTD. / NOWHERE INC. / Minako Fuji. · © CAPCOM CO.,LTD. · © SUNRISE / テレビ東京 / BANDAI · © ASK Kodansha Co.,Ltd.



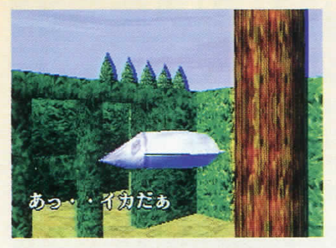


依巴拉度~LAPUTA孵化的街

圍繞着傳説之國依巴拉度的奇妙AVG，不論系統與操作都相當簡單，CG畫面與及音效的質素都很高，故事方面玩者是一名喜歡植物的少年，某日在學校看到依巴拉度故事中的三位人物，於是便跟隨他們進入依巴拉度世界裏去，冒險亦由這時展開。

SYSTEM SACOM　97年10月16日　5800日圓

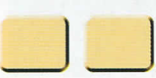
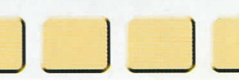




卒業VACATION

將舞台搬到遠離人煙島嶼的《卒業CROSSWORLD》續篇，登場角色為前作的12人加上3名新女角，今集改為發生在夏季南方島嶼的泳裝冒險，由於傳聞島上藏有財寶於是與女孩們進行尋寶之旅，移動至不同場所會遇上女孩並發生事件，當邀請她們一起行動時便會進入迷你遊戲。

每日COMMUNICATIONS　97年10月16日　5800日圓





避蛇用的燈光

在迷你遊戲「小島的洞窟」中，只要在選擇洞穴時同時按下L1、L2、R1和R2，成功的話在安全洞口就會有燈光提示。

出現大量稀有魚類

在迷你遊戲「我想釣到魚先」中，只要在解釋遊戲玩法的畫面按住L1、R1、START和SELECT不放，這樣在遊戲開始時便會出現大量稀有的魚類，捉到便可令女孩對玩者的好感度提升。

顯示終點位置

在迷你遊戲「穿過草叢」中，只要在解釋遊戲玩法的畫面按住L1、R1、↑、△不放，就能令位置隨機決定只會在靠近時才出現的終點，變成一開始便出現終點位置的狀態進行遊戲。

強力腳踢及防禦

在迷你遊戲「椰子降落確率100%」中，只要在解釋遊戲玩法的畫面按住L1和R2不放，接着在進入遊戲後按住SELECT就會以最大力度來踢椰子樹，放開SELECT便可防禦。

咭片變成6

在迷你遊戲「神經衰弱」(配對咭片)中，只要在解釋遊戲玩法的畫面按住L1、L2、□、×和SELECT不放，就能令除一張為5外其餘的咭片全部變成6。

角色消失

在迷你遊戲「跟隨箭嘴」中，當角色踏着「！」方格停止下來時，只要按住R1便可令到角色消失，這樣就能避免下回合因角色太大而遮擋了方格上的箭嘴方向。

GADGET-Past as Future

概念來自視覺藝術家庄野晴彥較適合成年人口味的AVG，收錄了很多高質素的CG動畫片段，故事講述主角接受了一個找尋某科學家的任務，在乘坐火車出發的途中從其他人處打聽到不少情報，結果發現背後隱藏着一個重大秘密。

SYNERGY幾何學　97年11月27日　5800日圓





R?MJ神秘醫院

全CG動畫之播片式恐怖AVG，遊戲裏所有角色的動作都是以MOTION CAPTURE來製作，整體上彌漫着驚慄的氣氛，往往需要利用疫苗和手電筒等道具來解謎。故事以主角一行人因緣際會下被困在醫院內作開端，為擺脱致命病毒和古文明超兵器威脅而拼命逃亡。

BANDAI　97年11月27日　420港圓







AYA相簿集

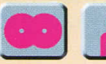
首先輸入名字「TRIPPERS」來進行遊戲，接着在第二章當移動到地下實驗室盡頭的電腦時，只要調查畫面上的圖示就可觀看飾演女護士AYA的小林令子之真人相簿集。

© HUMAN 1997 · © 井上直久 / テレビ朝日 / システムサコム · © 毎日 COMMUNICATIONS / マーカス · © SYNERGY · © BANDAI 1997

黃金面具之謎~ANKH

有關古埃及文明的傳統AVG，由著名的古埃及考古學者吉村作治負責監修，為對發掘出來的各種文物進行考證主角因而前往埃及調查，可到開羅和其他城市收集關連情報，而在實寫拍攝的冒險畫面則純粹利用游標調查，有需要的話便會用上道具或地圖來解破謎題。

RAY　97年11月27日　6800日圓










小丑殺人事件

歐陸風味濃厚之推理小說式冒險遊戲，玩者是英國倫敦警官米頓，故事環繞一名小丑於馬戲團公演前被殺害，為深入調查因而到凶案現場附近仔細搜索，希望找到各種遺留下來的蛛絲馬跡，此外還要對疑犯們的口供考究清楚，從其不在場證據揭發矛盾斷定罪行。

RIVERHILL SOFT　97年12月4日　5800日圓







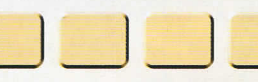
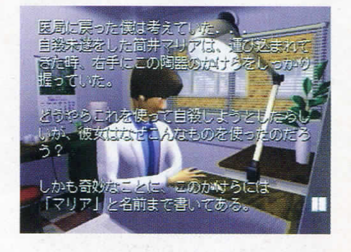

MARIA你們生存的理由

探討精神病人內心世界的驚慄式AVG，遊戲由電子小說式冒險、互動片段與及特殊事件片段共三部份所構成，各場境畫面與登場人物都是用3D CG製作，多線劇情根據玩者選項來決定分支及結局，至於故事則是以女主角MARIA在經歷慘劇後精神受到打擊，因而接受療程作開端。

AXELA　97年12月11日　6800日圓





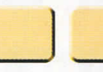
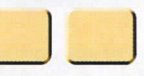

RIVEN THE SEQUEL TO MYST

電腦版推出時因畫面質素之高而成為話題的美式解謎AVG，遊戲舞台由5個各具特徵的島嶼組成，主角為拯救被囚禁起來的妻子於是到各個島上探險破解謎題，當中包括槓桿機關、密碼配對和啟動沸水器等，另外在移動時會有高質素CG片段播放。

ENIX　97年12月23日　7900日圓








PRISONER OF ICE~邪神降臨

電腦驚慄恐怖AVG移植作，系統採用移動於各場所之間以游標進行調查的傳統美式玩法，由於它是實時進行故動作需要敏捷，故事方面說二次大戰前夕美國為阻止納粹德軍奪取謎之生命體PRISONER，因而派遣主角執行回收該生命體的任務，可是卻慢慢捲入不為人知的陰謀裏。

XING　97年12月25日　5800日圓










LOST CHILDREN

充滿神秘與科幻感的3D冒險遊戲，跟據同名電影製作而成，帶有歐陸特色的遊戲舞台為過去與未來互相交織着的不可思議世界，獨自行動的女主角米艾特目的是要找回不知為何消失掉的孩子們。美術設定由電影版的美術監督負責，為求高質素因而花費大筆金錢和時間在美術上。

GAME BANK　98年1月15日　5800日圓









© IBIS / Ray Corporation · © Riverhillsoft Inc. / THINKING RABBIT INC.· © AXELA / BREAK · © Software copyright 1997 Cyan,Inc. and Sunsoft. All rights reserved. / Consumer Software copyright 1997 Enix. Japan Only. · © "PRISONER OF ICE" published under license from Infogrames Multimedia S.A. / Inforgrames S.A. and "PRISONER OF ICE" are trademarks of Infogrames Multimedia S.A. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. / Published by XING.· © 1995 Constellation. Lumiere, Le Studio Canal+, France 3 Cinema, La Cite Des Enfants Perdus, Un Film de jeunet & Caro. Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. / 1997 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. Licensed in conjuction with JPI.

馬上GAME OVER

在潛水艦那一幕裏，原本是要使用蠟蠋「A candle」來燒掉繩索，但若改用剪刀「A pair of scissors」來剪斷那條繩的話便會即時GAME OVER。

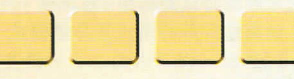
BIOHAZARD 2

無論銷量或受歡迎程度都非常高的驚慄冒險遊戲《BIO HAZARD》續篇，遊戲舞台由郊外古老大屋搬到RACOON市的警署裏去，依然以難易度來區分男女主角的劇情，而當完成基本篇章後就會出現較為困難的裏關，特點是增設了當男主角取走指定道具時女主角便無法取得的ZIPPING系統。

CAPCOM　98年1月29日　420港圓











3大隱藏武器

只要符合特定條件來完成遊戲，在再次進行遊戲時就會有無限彈數的武器出現於道具箱之中，可是若使用它們便會降低完成遊戲時所獲得的等級。

武器名	版面	RANK	其他條件
無限子彈機槍	裏關	A以上	沒有使用急救噴霧
火神炮	裏關	A以上	沒有使用打字帶
火箭發射器	表關或裏關	A以上	2小時30分內完成遊戲

第四生還者模式

以哪一名角色進行遊戲也可，只要在完成裏劇本模式時取得RANK S，就會在儲存進度追加第四生還者這個特別模式，至於取得RANK S的方法是不使用急救噴霧及打字帶並在2小時30分內完成遊戲。

豆腐模式

首先要以RANK S來完成裏關取得第四生還者模式的儲存資料，接着完成表　關模式各三次，例如LEON表關→LEON裏關、CLAIRE表關→CLAIRE裏關、LEON表關→LEON裏關，之後便會出現利用特別角色豆腐君在第四生還者模式進行遊戲的豆腐模式，但留意這秘技是不可在簡易模式中進行。

關掉瞄準機能

在遊戲進行途中先按SELECT進入選項畫面，然後將游標移到KEY CONFIG上按着R1來按3次□，若KEY CONFIG變成紅色就代表成功，當繼續遊戲時就會取消自動瞄準機能，不過重覆輸入此秘技便能還原。

向鏡頭開火

若主角為LEON時使用手鎗或散彈鎗向着畫面開鎗，或主角為CLAIRE時使用手鎗向畫面開鎗，畫面上就會出現一些彈孔。

秘技暫停法

雖然遊戲本身並沒有設定暫停掣，但是如果在遊戲途中拔去控制器，就可令遊戲暫停下來，但遊戲時間卻不會停止依然計算着。

檢証・赤穗事件 忠臣藏

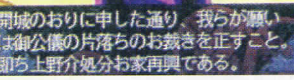
改編自日本古裝劇集《忠臣藏》的冒險遊戲，故事講述47名赤穗浪人討伐三河吉良領主的事件，玩者所扮演的便是47名赤穗浪士的其中一人，在過程中玩者需要留意畫面四週的各個細節才能順利解開謎題，另外設有旁白解説感覺就像在觀看電視一樣。

東映VIDEO　98年1月29日　5800日圓











B VIRTUAL 阿呆症候群

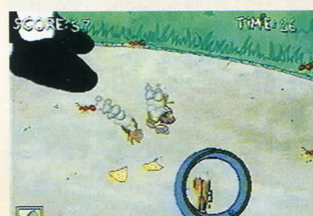
於MTV播放時引起極大迴響美式動畫的遊戲化版本，主題圍繞着兩名每天幹着荒誕事情的男學生，分別設有冒險成份很重有關二名主角逃學的故事模式，與及收錄了像「用放大鏡燒蟲」、「向街吐口水」和「自製奇怪音樂」等的迷你遊戲模式。

B-FACTORY　98年1月29日　5800日圓









UNIVERSAL NUTS

這是發生在宇宙空間的科幻AVG，兩名主角是一對趁暑假乘飛船到外太空旅行的姊弟，但是卻因飛船捲進大隕石群內而無法繼續航行，需要從各種途徑尋找逃出生天的方法。整個遊戲共分為10章，所出現結局是要視乎角色的感情變化來決定的。

LAY-UP　98年2月5日　5800日圓













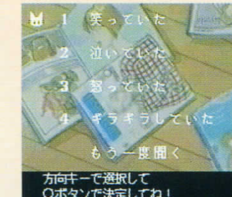
© CAPCOM CO.,LTD.1998. ALL RIGHTS RESERVED. © 東映ビデオ / さいとう・プロダクション · © 1995 Viacom International Inc. "MTV: Music Television", "Beavis and Butt-Head" and all related titles, logos, and characters are trademarks of Viacom International Inc. All Rights Reserved. © 1998 LAY-UP · 内田順久

不單只有愛的事情

取材自漫畫家櫻澤エリカ作品的文字冒險遊戲，畫風獨特得來相當適合現代人的愛情故事，主角是一名流行時裝模特兒，雖然長得漂亮但因為自尊心過盛而經常引起麻煩，每個選項都會影響故事分岐，特別之處是和普遍AVG不同設有反映角色心理狀況的貓兒標記。

COCONUTS JAPAN　98年2月11日　5800日圓





最終電車

題材有關尾班車的音樂小說式AVG，當主角踏進理應每站停車的尾班車時，不知為何列車竟然會駛過各個站，劇情基本上為恐怖故事，但會根據選項而發展成為喜劇、動作、戀愛甚至是科幻題材，至於其高質素畫面配合立體聲效果大幅度提高現場感。

VISIT　98年2月26日　5800日圓









隱藏劇本模式

當完成所有的劇本分支後，便會出現一個隱藏劇本「冥界封印編 完結之章」。

CLOCK TOWER GHOST HEAD

恐怖驚慄AVG《CLOCK TOWER》系列最新一輯，系統基本上並沒有太大改變，遊戲目的是為了在恐怖大屋內逃離帶着般若面具「千夏」的襲擊，女主角「優」是一名擁有雙重性格的普通女孩，平時弱質纖纖的她只能調查房間或四處躲避，但當變成冷酷無比的「翔」時就會帶起鎗械來作反擊。

HUMAN　98年3月12日　358港圓













替主角更換服裝

在標題畫面裏，假如同時按住△、SELECT、L1和R2來開始遊戲，主角優的校服就會由綠色變成白色；如在標題畫面按住□、SELECT、L1和R2來開始，優則會變成猴子的模樣。

開始時擁有全部武器

在標題畫面裏，只要按住L1、L2、R1和R2來按START開始遊戲，當主角為翔時便可使用イノリサマ，但是在持有ミコシサマ的狀態下則無法使用它。

觀看小冊子

當完成了遊戲中的A至H共8個結局後，小冊子目錄中的？？？就會變成GUIDE，裏面有些關於角色資料、重要道具說明和才堂家的歷史資料。

3大特別贈品模式

完成遊戲時只要取得A級成績，主目錄中的？？？就會變成EXTRA，可在這裏進行計時模式及分數模式。另外，當遊戲總啟動時間超過66小時6分6秒時，選項中的？？？就會變成SOUND，可在此聽取遊戲中的各種音樂，除了完成遊戲時的那一首外。

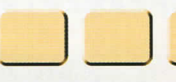
熱門小馬~黑色閃電 白色奇跡

移植自週刊少年JUMP連載人氣作品《熱門小馬》的AVG，基本上以文字選項形式來進行，故事方面依足原著由拉屎藏與生母分別時作開端直到4歲時參加經典大賽，根據劇情發展出現多線式故事及結局，至於比賽方面則變為連續不斷按擊的動作形式，當然可在比賽前事先練習的。

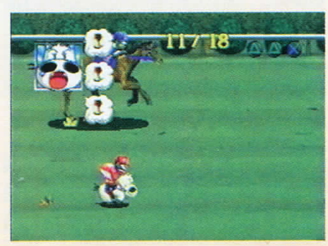
AXELA　98年3月19日　5800日圓







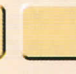
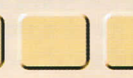


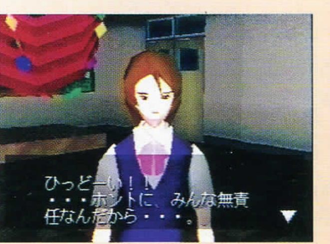
…有！

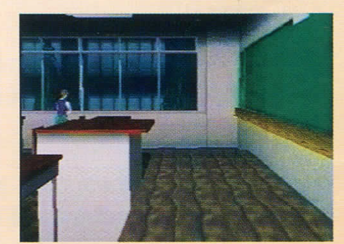
發生在校園的恐怖故事，位於太平洋孤島上的霧之丘高校玩者是其中一名就讀學生，正因要準備文化祭事宜而留在學校裏面，結果怪事亦陸續出現，玩者需要借助其他人的協助才可破解各項謎題，而在四處尋找線索時慢慢發現隱藏在事情背後的真相。

TAKARA　98年3月26日　5800日圓





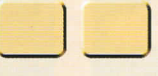
© 1997 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT / 桜沢エリカ / FMG · © 1998 VISIT · © HUMAN 1998 · © つの丸・スタジオ将軍 / 集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ © 1998 AXELA · © TAKARA CO.,LTD.1998

金田一少年之事件簿～地獄遊園殺人事件

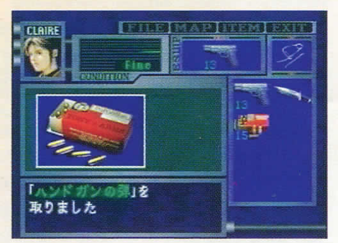
PlayStation版本推理AVG《金田一》的第二集，除了金田一外其餘角色為大家熟悉的美雪、明智和佐木等，兇案現場由前作的悲報島變成被炸彈驚雲籠罩着的遊樂場，變更點除主場景畫面改為用多邊形來繪畫外，更採用實時進行令移動時間影響能否成功破案，此外到故事後期劇情還會作多線發展。

講談社　98年3月26日　6800日圓







隱藏選項

只要符合特定條件，就會出現各種不同功效的選項。

模式名稱	出現條件	效用
SOUND	在標題畫面按SELECT 20次	聽取遊戲中的音樂
VOICE	在標題畫面按SELECT 50次或完成遊戲	聽取遊戲中角色的對話
MOVIE	完成遊戲	觀看遊戲中的動畫片段
DIGEST	完成遊戲	看到整個故事的概要
探偵適合度、提示次數	完成遊戲後在標題畫面按×	玩者成為偵探的適合程度及提示出現次數

自動出現對話

在對話場面裏，只要按R1便可令對白視窗由藍色變成橙色，無需按○對白亦會自動出現。

快速出現文字

在對話場面裏，只要保持按住R2就可令對白快速地略過。

東京23區制服WARS

以穿著奇妙校服之女子高中生互相戰鬥作為題材的AVG，玩者扮演一名追尋着首領與傳說校服的女學生，與同伴們在東京區和其他壞學生作戰，在各個分區裏都有人等待着玩者，只要解決某些事件她們便會加入並肩作戰，至於戰鬥方式則類似猜拳，需要選擇擁有剋制對方屬性的角色應戰。

MAP JAPAN　98年3月26日　6800日圓













心跳回憶話劇集VOL.2～彩之愛歌

着重劇情演繹的《心跳話劇集》第二章，今回主角是擁有濃厚藝術細胞的片桐彩子，故事說玩者是私立光輝高校內很受歡迎業餘樂隊的結他手，為參加文化祭之樂隊比賽而忙着編製新曲，期間發現片桐竟然不知為何落淚…和前作一樣藤崎詩織等人會以配角身份出場，此外還有各種迷你遊戲。

KONAMI　98年3月26日　358港圓













FIRE WOMEN纏組

此乃PC-FX的移植作品，3名女角為白鷺學園內專門替人解決問題之小型集團「纏組」的成員，通常者是一般吵架或戀愛問題，有時還要進行特訓來增強能力，變更點方面故事與系統都作出改良，不但增加所能夠學會的特技亦設定了不少新事件，此外更有2人對戰模式與及原創開場片段。

德間書店　98年3月26日　7200日圓

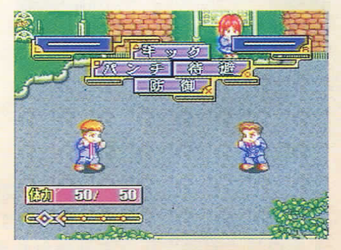










改變標題畫面上的女孩

首先要進行遊戲並將進度儲存起來，接着在開場片段播放完畢或強制中止片段時，保持按着下方的指令直到標題畫面出現，就可自行改變標題畫面上所出現的角色。

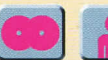
角色	指令	角色	指令
美加	↑＋L1＋L2	愛子	↑＋L1＋R1
穗乃果	→＋L1＋L2	無縫	→＋L1＋R1
まどか	↓＋L1＋L2	ふさ	↓＋L1＋R1
花奈	←＋L1＋L2	わたる	←＋L1＋R1
摩子	↑＋L1＋R2	京介	↑＋L1＋L2＋R2
由宇	→＋L1＋R2	式岐	→＋L1＋L2＋R2
美幸	↓＋L1＋R2	慎輝朗	↓＋L1＋L2＋R2
玲子	←＋L1	ジョー	←＋L1＋L2＋R2
涼子	↑＋L1	Sガールズ	←＋L1＋R2
さやか	→＋L1	たま	↑＋L1＋L2＋R1＋R2
ひろみ	↓＋L1	纏組	→＋L1＋L2＋R1＋R2

原作「金田一少年の事件簿」週刊少年マガジン © 1998 天樹征丸 / 金成陽三郎 / さとうふみや / 講談社 / TYO ・ © マップジャパン Co.,LTD. タオヒューマンシステム Co.,LTD. ・ © 1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ・ © 日本ナレーション演技研究所 / 德間書店 / NEC Home Electronics, Ltd. / HuneXイラスト / むっちりむうにい

ENIGMA

帶有很重動作要素的立體多邊形AVG，原作者同樣為《七間秘館》的志茂田景樹，3名主角忍者末裔山縣明、英國名門之後卡莎蓮與及用刀高手湯馬士各有不同特性與故事內容，除了要應付迷宮內的敵人外還有不少陷阱機關，需要用點腦筋才可破解，此外設有聲優配音和CG片段很有電影感。

光榮	98年4月2日	420港圓





美少女雀士AVG心跳夢魔

13名女角與世界觀皆來自麻雀系列《美少女雀士》的AVG，雖然玩法改變但卻留有原著色彩，於為期一星期內玩者要在鎮內收集各種情報，以阻止夢魔對她們作出騷擾；至於附錄碟則收錄有音效測試、CG回想模式、迷你遊戲及和完結正章時追求到女孩一起的約會模式。

JALECO	98年4月9日	6800日圓



完全通過約會模式

首先以DISC 2開始遊戲，然後在美優里[ミユリ]的房間的目錄畫面按着R1來按←5次、→5次、←5次、→5次，聽到效果音便算成功，這樣當進入約會模式就能與所有角色進行約會，即使在DISC 1時未能告白成功的角色亦可。

神經衰弱必勝

首先要在集齊所有變身角色的狀態下，來和夢魔リリム進行最後的配對決鬥，跟着在開始時按住L1、L2、R1和R2來按SELECT，成功的話畫面右下方就會出現縮小了的版圖配置。

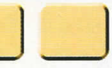
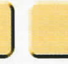
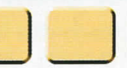
出現字幕

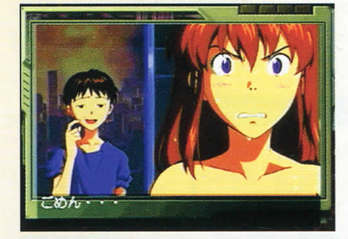
在DISC 1的迷你遊戲「舉旗仔」[VSスーチー・キャプテンフラッグ]，當出現遊戲說明畫面時按着SELECT來順序按△、×、□、×、□、○、○、×便會出現字幕。

新世紀EVANGELION 鋼鐵的女朋友

引起觀眾極大迴響動畫之最新遊戲版本，移植自電腦的同名AVG，特點方面為令玩者猶如觀看着動畫一樣，於是利用大量的高質素畫面與原班人馬擔任配音工作，製作相當認真。至於故事則說自從城內出現謎之巨形機械進行破壞後，一位叫霧島真名的女轉校生和真嗣發生了極微妙的感情。

GAINAX	98年4月16日	6800日圓

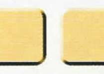
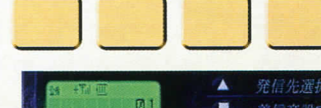




偵探神宮寺三郎～夢之終結

偵探AVG《神宮寺三郎》系列於32-BIT機種上的第二作，比較起年半前所推出的上一集畫面做得更好，今回有較多神宮寺親自參與的推理和鑑證場面，需要掌握故事上重點與線索來揭露真相，系統基本上不變同樣有觀看、談話和吸煙等傳統選項，至於酒吧內的迷你遊戲當然依舊保留着。

DATAEAST	98年4月23日	5800日圓





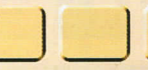
觀賞特別圖畫

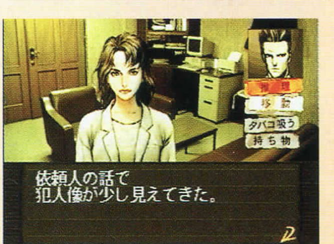
首先要在霞酒吧[バーかすみ]玩角子老虎機或21點等迷你遊戲贏取1000枚金幣，接着便要不斷勸かすみ飲酒，連續8次失敗後就會出現特別圖畫，但在途中是不能選擇「あきらめる」或「もうあげない」。

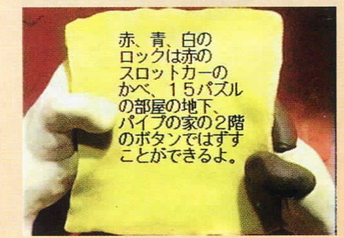
Klaymen Klaymen～Neverhood之謎

移植自電腦版的美式解謎AVG，由於主角與部份背景是以泥膠製成，造型怪誕角色加上特別構圖風格令玩者猶如進入幻想世界，而在各地點之間移動時是以播片來表達，故此於推出時成為一時話題，世界觀方面則較為另類，解決謎題的方法亦很出人意表。

RIVERHILL SOFT	98年4月23日	358港圓



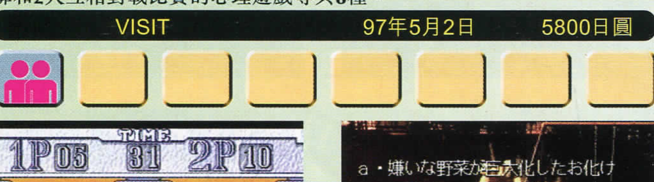


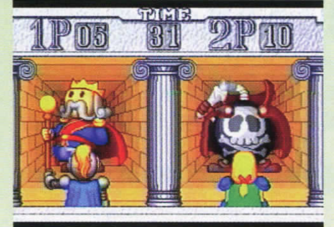
© 1998 KOEI CO.,LTD. · © 1998 JALECO LTD. · © GAINAX / Project Eva. · テレビ東京 © 1997,1998 GAINAX. · © DATA EAST CORP. · 1998 Riverhillsoft Inc. 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. All rights reserved.
DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C. The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C.

心理遊戲2

由著名心理測驗專門刊物《ELFIN》編輯部負責監修的正統心理遊戲第2彈，透過各種形式之迷你遊戲與問答題目來斷定玩者性格的類別，比較上集今次畫面的色彩變化更多，至於可選擇的測試方式有驚慄氣氛的恐怖之扉和2人互相對戰比賽的心理遊戲等共8種。

VISIT　97年5月2日　5800日圓







加油！森川君2號

以培育AI機械人PiT為目標的新類型遊戲，開始時PiT甚麼也不懂，玩者需要讓它接觸迷宮內各種環境來進行教育，不過並非直接給予它指示而是讓它在自學過程中作出引導，最終憑自己的智慧和經驗來通過玩者無法作出提示的P-ZONE區域，取得總數為8枚的AI晶片。

SCE　97年5月23日　298港圓



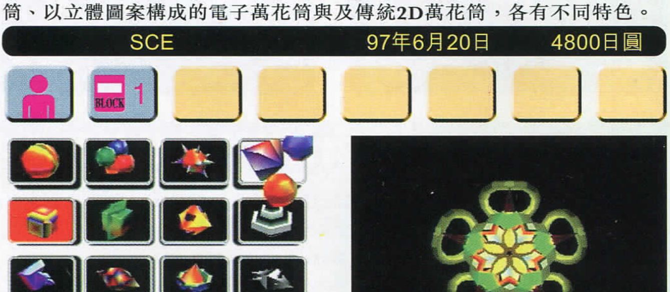




BABY UNIVERSE

由歌手藤井郁彌監製的概念性軟件，和一般遊戲不同是根據放入主機內CD所播放的唱曲來決定萬花筒款式，不同素材的萬花筒共有4種，分別是能自由選擇鏡內寶石類別的3D萬花筒、以音樂韻律來作顯示的波狀萬花筒、以立體圖案構成的電子萬花筒與及傳統2D萬花筒，各有不同特色。

SCE　97年6月20日　4800日圓



虹色町之奇跡

業務用問答遊戲的移植版，和普遍同類遊戲一樣問題大多是圍繞着文化、歷史、體育和流行情報等項目，玩者要在7個月內不斷和美少女相遇以發生各種事件，藉着回答問題來提加彼此的好感度，最終以追求她們作為目的；家用版增加了妖精與惡魔的劇情。

CAPCOM　97年6月27日　5800日圓





妖精的完美結局

在遊戲裏先停在星期日的方格3次，待妖精被貓兒追趕導致翅膀脫落的事件發生，接着繼續停留在星期日的方格直至她長回翅膀為止，這樣只要在擊倒魔王後的告白畫面不要作任何選擇，那麼時限一過就會出現妖精的完美結局。(不論把輪盤設定為ON或OFF亦可)

惡魔的完美結局

首先將輪盤設定為ON來開始遊戲，接着停在輪盤上的惡魔方格8次讓其事件發生，然後繼續停在輪盤上的惡魔方格直至最初時的對話出現，這樣只要在擊倒魔王後的告白畫面選擇沒有取回水晶的女孩便可。

贈品模式出現條件

只要以任何一名角色達成最佳結局，在目錄畫面就會追加OMAKE贈品模式，裏面分別有可觀看達到最佳結局角色之事件場面的ALBUM模式，與及符合指定條件便可聽取角色感謝訊息的LETTER模式。至於符合LETTER模式的條件，7名基本角色需要在好感度超過180的情況下達到最佳結局，惡魔是達成最佳結局，妖精的話則是全部角色取得最佳結局便可。

把游標變成喜歡的角色

在游標出現的時候，若按SELECT就能改變目前游標顯示着的角色樣子。

QUEST FOR FAME

玩者在遊戲中扮演一名結他手，為了成名而四處演奏。遊戲對應一個像是結他撥子的控制器V PICK的，玩法是看着畫面下方的棒，那條棒上面有一些記號，是撥動V PICK的時間提示。遊戲的樂曲都是從著名樂隊AERO SMITH的作品之中選出來的。

SCE　97年7月10日　6800日圓





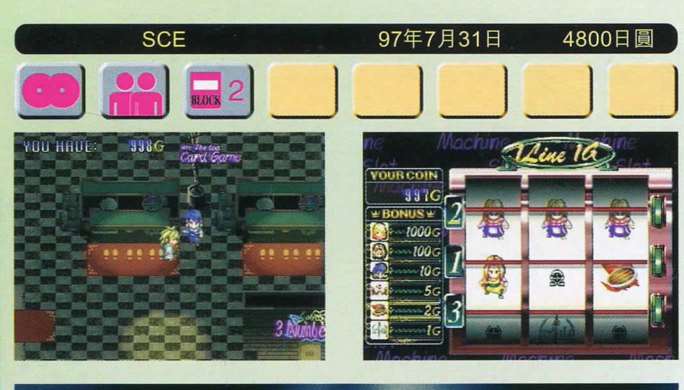


ARC THE LAD MONSTER GAME with CASINO GAME

利用人氣的RPG遊戲《ARC THE LAD II》的人物和怪物資料，在這遊戲的「第3鬥技場」上與敵人戰鬥，若果取勝的話，便可等到獎品，而且這些獎品可在《ARC THE LAD II》中使用，再加上可與朋友互相對戰，把遊戲變成一隻怪物育成遊戲，即使你沒有使用上集的資料，亦有五隻迷你遊戲供玩者玩的。

©VISIT ©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
©Sony Computer Entertainment Inc./ Fumiya Fujii
©CAPCOM CO., LTD.
©Virtual Music Entertainment, Inc. Virtual Music Logo, Virtual Music Entertainment, Quest for Fame and V Pick are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc.

SCE 97年7月31日 4800日圓



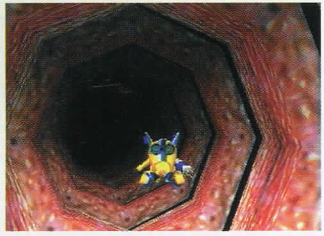


LIFESCAPE 2 BODY BIONICS

集射擊與教育於一身的教學娛樂軟件，玩者需要駕駛調查機台進入被稱為MODEL BODY的虛擬人體空間裏，消滅藏在合共13個器官內的各種病毒，藉以學習人體各部份的構造；除了遊戲模式外還可從收錄片段學習人體各器官的功能和結構。

MEDIA QUEST 97年8月7日 5800日圓





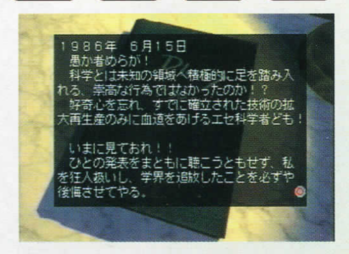
B線上的艾莉絲~ ALICE on Borderlines

故事主角是一名擁有特殊能力的少女愛麗詩，她有一位科學家朋友，他一直到相信在地球其實是有「精神」世界的，直到某日科學家終於打開了通往精神世界的門，而愛麗詩也在這時收到科學家的求救，於是愛麗詩的冒險就從此展開。

講談社 97年9月18日 6800日圓







音樂小說創作室2

自行製作電子小說軟件《音樂小說創作室》的第二彈，對欠缺編寫電腦程序知識或希望省免繪圖工序的用家都很適合，碟內所提供的BGM、效果音、背景靜止畫和各種素材較前作大為增多，只要組合過背景和音效後再加上文字及設定2擇或3擇選項，即可製作含有分支的多線式故事。

ASCII 97年9月25日 5800日圓

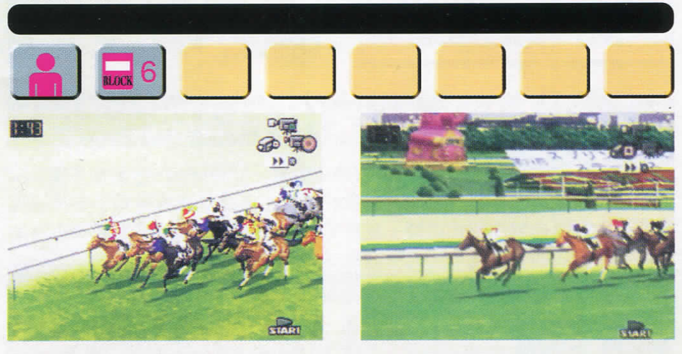






POWER STAKES Grade 1

將從今年4月時所推出的賽馬預測用軟件《POWER STAKES》加上最新資料製作而成，對不喜歡翻閱馬經的人來說，只要坐在家用把賽事資料逐項輸入，便能以一定確率命中頭馬，此外還有96年度秋季至冬季時各場GI的精采片段。



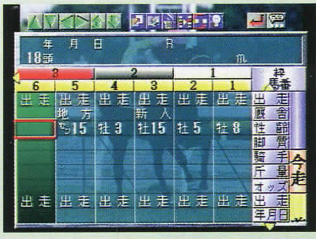
競馬最勝之法則'97 Vol.II To HIT！

競馬預測用軟件《競馬最勝之法則》的97年度版第二作，由前作起計總數多達300項的賽事資料均完全收錄，這種程度的豐富資料配合慎密的系統大大提高了預測的命中率，再加上資料處理上的高速度使用起來更為暢順。

SHANGRI-LA 97年10月16日 5700日圓







NAMCO博物館ENCORE

此乃業務用懷舊遊戲系列《NAMCO博物館》的最終章，特點是在由多邊形製成的博物館裏可找到不少遊戲關連設定資料，至於所收錄的7款遊戲為《DRAGON SABER》、《SKY KID》、《ROMPERS》、《WONDER MOMO》、《MOTOS》、《KING & BALLOON》和《ROLLING THUNDER》。

NAMCO 97年10月30日 358港圓

利用DIP SWITCH製造秘技

在《ROLLING THUNDER》的標題畫面，先叫出目錄來將選項中的TEST設定為ON，然後選擇目錄內之「DIP SW」項目把「DIP SW B」的

©Sony Computer Entertainment Inc.
©サイトロン・アンド・アート / NHK ENTERPRISE 21 / NHK
©石垣章／沢村光彦／講談社／キノトローブ ©ASCII Corp. / SUCCESS
©Square データ協力／競馬ブック

第5個開關設定為ON，就能令「GAME」這一欄改變為「GAME？」，只要按○來開始遊戲便可用十字掣來選開始時的版面。另外，若使用同樣方法將「DIP SW A」的第5個開關設定為ON來進行遊戲，角色就會變成無敵狀態。

接待員變身

首先選擇以《WONDER MOMO》的主機來進行遊戲，跟着接通電源在打開機殼的情況下投入7個CREDIT，然後以PACMAN指向機殼左邊的按鈕來按○，如果出現「フタをしめます」這句文字便可，只要分別以6個CREDIT和5個CREDIT來重覆上述操作並把機殼關閉起來，再回到入口那個女機械人處她就會變身成為WONDER MOMO。

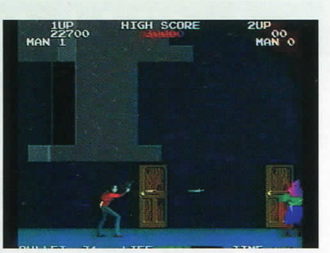
改變BGM

在《DRAGON SABER》的標題畫面裏，只要按着○＋△來按START開始遊戲，BGM就會變為上集《DRAGON SPIRIT》的重新編曲版本。

馬上出現完結畫面

在《WONDER MOMO》的設定畫面裏，先將選關機能設定為ON，然後選擇最後的第16關以二人模式來開始遊戲，這樣當1P GAME OVER的同時只」要發出爆音效便會即時出現完結畫面。





I miss you.

如果閣下是《啫喱方塊》或《魔導物語》系列的擁躉，那麼便一定對它們的音樂相當熟悉，這隻繼承了COMPILE推出已有十多集的DISC STATION光碟雜誌，除有負責上述作品音樂部份的田中勝己親身演出之宣傳錄影帶外，還有各種迷你遊戲及卡拉OK模式等。







養育孩子QUIZ MY ANGEL

業務用問答遊戲移植版，玩者是一名女嬰的父親，透過回答問題來養育她直至25歲出嫁為止，而答對問題與否會對女兒性格發展有重大影響，和傳統同類遊戲一樣使用4擇形式，問題連同全新製作的多達15000條，模式方面更新增了畫面和事件經過修訂的藝術家庭模式及相簿模式。

NAMCO　97年11月13日　5800日圓

© Shangri-La © 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
© COMPILE © NAMCO
© SUCCESS ／主婦の友社／メタ・コーポレーション・ジャパン
© KONAMI





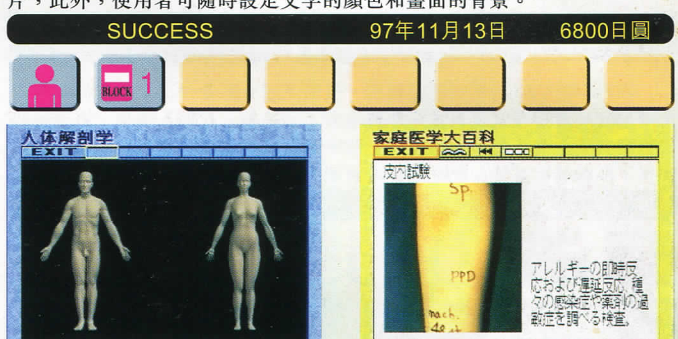
選看女孩的作文

在AT HOME模式[アットホーム]中，正常來說只會看到女兒在25歲後半時所作的文章，不過是有辦法選看她在25歲後半以外時間的文章。首先選擇進行AT HOME模式，接着在17歲前半的事件發生時選擇「まず本人に食べさせる」，完成遊戲後便可在相簿模式讀到女兒在17歲前半時的文章。另外，若在4歲後半的事件選擇「駄菓子ですませる」，便可在完成遊戲後的相簿模式讀到她在17歲後半時的文章。

HOMEDOCTOR

《HOME DOCTOR》是主婦之友社發行的家庭醫學大百科的軟件，內容非常之豐富，分別有家庭醫學大百科、人體解剖學、診治和急救法，而且有些項目更有圖例顯示，而在人體解剖學當中，更有很多美麗的CG圖片，此外，使用者可隨時設定文字的顏色和畫面的背景。

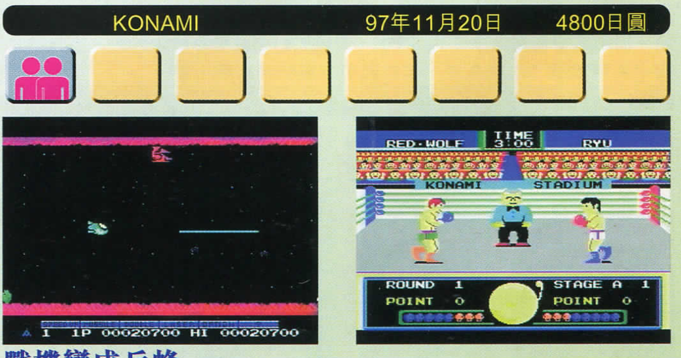
SUCCESS　97年11月13日　6800日圓



KONAMI ANTIQUES~ MSX COLLECTION VOL.1

KONAMI在80年代於日本個人電腦MSX所推出遊戲的精選作品集，由於是足本移植的關係故此畫面與音效質素均保持為當年水準，至於收錄遊戲則有《KONAMI拳擊》、《ROAD FIGHTER》、《GOFAR之野望》、《南極大冒險》、《GRADIUS》、《HYPER SPORT 2》和《哎吖功夫》等共10款。

KONAMI　97年11月20日　4800日圓



戰機變成兵蜂

在選擇遊戲的畫面裏，只要將游標指向《GRADIUS》後按SELECT，進入遊戲後1P與2P便會由VIC VIPER分別變成TWINBEE和WINBEE，不過能力上卻沒有任何分別。

MAGICAL DATE~心跳告白大作戰

為了成為所喜歡的女孩的男友，玩者必須完成所有迷你遊戲。全遊戲共十七種不同的迷你遊戲，先完成基本的迷你遊戲，然後再完成追加的迷你遊戲。此外遊戲中附送PlayStation的「電車GO！」體驗版，在體驗版中可給玩者試玩初級路線，而且更有操作說明，玩者可一嘗做火車司機的滋味。

TAITO　97年11月20日　358港圓



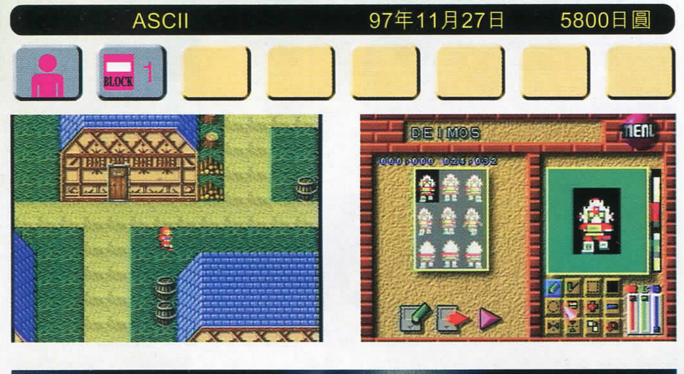
迷你遊戲模式

只要在街機模式中成功追求到3名女主角，在主目錄畫面便會增加MINI GAME選項，可選擇出現在遊戲裏的全部17款迷你遊戲。

RPG創作室3

《RPG創作室》系列的最新版本，有很多設定部分作出大幅度的修改，地圖從傳統步行方式改為直接從各地點之間移動，並加入職業、必殺技和怪物道具屬性等系統，亦預設了一些特別的戰鬥效果，至於繪畫地圖廠方提供了多種場面部件，此外還設有可用來繪畫圖畫用的軟件。

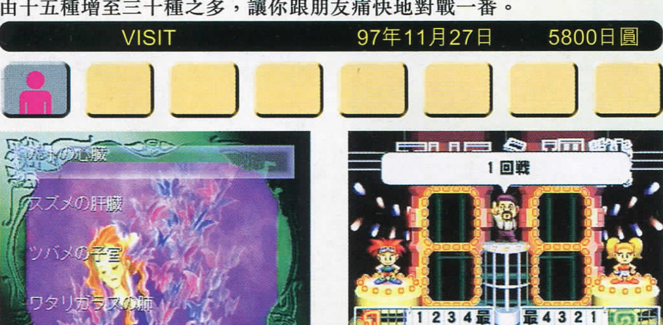
ASCII　97年11月27日　5800日圓



心理遊戲3

大受好評的《THE心理遊戲》系列第三作，今次可玩的模式有七種，其中三種是心理分析模式，利用玩者回答的問題，來分析玩者的長短處和性格，而遊戲中最為人注目的「THE・對戰EX」則是前作的加強版，迷你遊戲由十五種增至三十種之多，讓你跟朋友痛快地對戰一番。

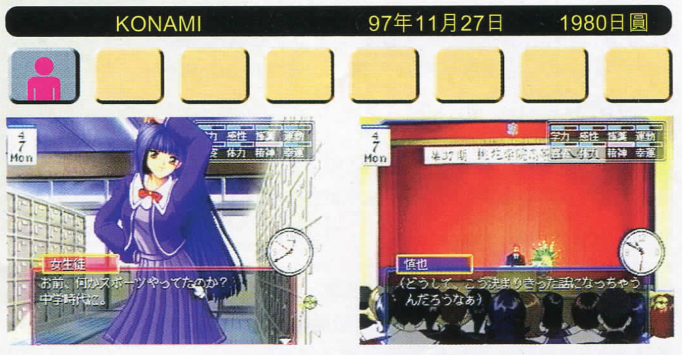
VISIT　97年11月27日　5800日圓



想見你…your smiles in my heart~ 新來的日記

這可說是戀愛育成模擬遊戲《想見你…》的體驗版。開始遊戲時，玩者要先回答所有問題，來定主角的能力值，然後便進入「序章」故事，遊戲由4月7日至4月29日為止，玩者可在這段時間內了解學校的情況。此外，遊戲中並不只收錄「序章」故事，還有九位出場的角色介紹和特別事件的原畫畫面。

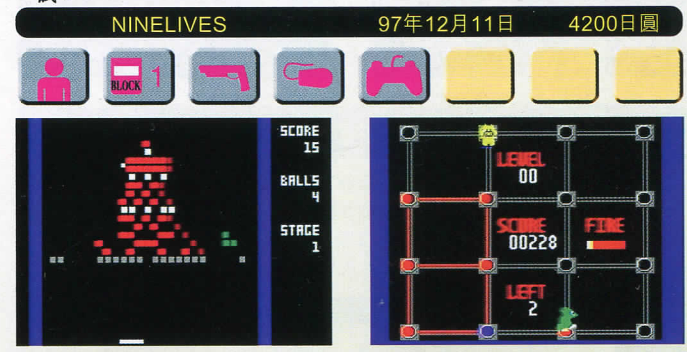
KONAMI　97年11月27日　1980日圓



CELLOPHANES

一個集合了12種經典遊戲的遊戲大匯集，取材的全都是上一代的街機遊戲，玩法簡單，而且可以對應滑鼠和GUNCON。當玩的時間增加，還會出現一些新的選項、設定等等。對於想再次重溫這些懷舊遊戲的話一定要一試。

NINELIVES　97年12月11日　4200日圓



PANELQUIZ ATTACK 25

改編自電視節目的問答遊戲，主持人和參賽者都是以真實樣子出現，但勝利條件不只是純粹答對最多問題亦有一些策略成份，答對問題可從25塊圖版中選取其一，而像蘋果棋那樣當兩塊圖版夾着對方的時候就能取去之，直至最後誰人獲得較多圖版便是勝利者，至於模式則共有4種。

FPS　97年12月18日　5800日圓



© TAITO CORP. 1997 All Rights Reserved.
©ASCII Corp.／空想科學／SUCCESS／Reiji Matsumoto
© VISIT／浮世亭 © KONAMI
©NINELIVES Inc.
© 朝日放送株式会社／株式会社富士通／パソコンシステムズ

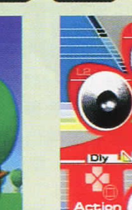
GROOVE地獄V

題材相當另類的音樂娛樂並重軟件，擔任監修的是TECHNO界相當有名的電氣GROOVE，故事出現在遊戲中的各種配樂亦是充滿節奏，至於最特別的可算是其題材抵死的迷你遊戲，例如參照某戀愛育成SLG的其橋段簡直令人拍案叫絕。

KI/OON SONY	98年1月8日	5800日圓









取得全部音符

在標題畫面裏，只要順序按過↑、↑、↓、↓、↑、↓、↑、↓、↑、↓後不斷重覆按↑↓，當出現閃光及音效便算成功，這樣在開始遊戲時便會取得全部音符。

選擇兼職

當輸入上述的秘技後，在兼職介紹所的畫面按△便能改變可選擇的兼職種類，若再按着L1來按△則可選擇平時不會出現的「ときめいていいとも！」。

KONAMI ANTIQUES~ MSX COLLECTION VOL.2

KONAMI在80年代於日本個人電腦MSX所推出遊戲的精選作品集，基本上畫面與音效質素都能夠忠實移植原版，至於收錄遊戲則有《兵蜂》、《GRADIUS 2》、《魔城傳説》、《KONAMI高爾夫球》、《HYPER SPORT 3》、《KONAMI桌球》、《SUPER COBRA》和《MAGICAL TREE》等共10款。

KONAMI	98年1月22日	298港圓









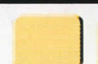


哥布拉電子漫畫VOL.1~2

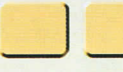
PlayStation COMIC系列首作，取材自寺澤武一的同名著名漫畫，集全CG畫面與高質素音效於一身充份發揮了機能，主角是人所共知左手裝有魔幻槍的海盜哥布拉，為打倒敵方的野心而展開冒險，此外還有擁躉們必定喜歡的大量關連資料，至於整個單元故事則共有2集。

SCE	98年1月22日	各2000日圓











ROCKY×HOPPER 2~偵探物語

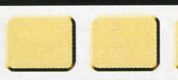
去年推出的《ROCKY×HOPPER》，現在終於推出續集了。遊戲同樣以資生堂廣告中的得意可愛企鵝作遊戲角色，而今次有三種模式選擇，分別是ROCKY和HOPPER的故事模式、增強自己的練習模式和與朋友對戰的對戰模式，總共有12種不同的迷你遊戲。

CULTURE PUBLISHERS	98年2月26日	4800日圓













特別獎勵

當完成故事模式先把資料儲存起來，然後便會增加兩個新選項，分別是用來觀看ROCKY和HOPPER廣告片段的片段模式，與及割破空中氣球的迷你遊戲BALLOON；此外在播放片段時按○可令畫面分割為4個、16個和32個小畫面。

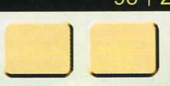
JUNGLE PARK

電腦版時獲得眾多獎項的名作移植版，主角是一隻居住在奇妙島嶼的猴子，島上可分為四個不同季節氣候的區域，可前往島內大約30個地點去進行不同形式的迷你遊戲，由滑雪、游泳、保齡球以至高爾夫球和小型賽車等應有盡有，完全可滿足玩者的消閒欲望。

BANDAI VISUAL	98年2月26日	4800日圓





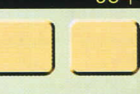
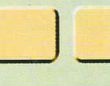



音樂創作室2

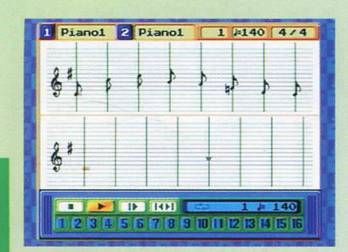
這個遊戲讓玩者可以一嚐作曲的滋味，只要在琴譜上輸入音符，便可以組成樂曲。除了不同拍子的音符之外，還有各種的效果音、節奏選擇，最多可以在每條琴譜線上輸入2000多個音符。作了曲之後，玩者還可以替音樂加上背景圖案哩！

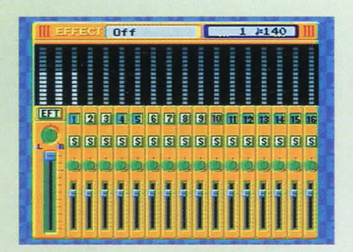
ASCII	98年3月12日	5800日圓




© 1997 Sony Music Entertainment Inc.
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
© BUICHI TERASAWA/A-Girl./Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 Culture Publishers, POLYGON PICTURES All Rights Reserved.
© DIGITALOGUE Co., Ltd. Saru Brunei Co., Ltd. 1996, 1998. All Rights Reserved.

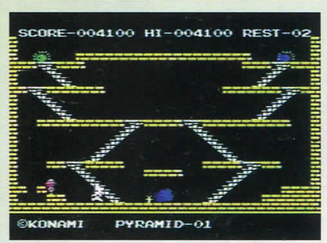




KONAMI ANTIQUES~ MSX COLLECTION VOL.3

KONAMI在80年代於日本個人電腦MSX所推出遊戲的精選作品集，基本上畫面與音效質素都能夠忠實移植原版，至於收錄遊戲則有「KONAMI網球」、「沙鍋曼蛇」、「夢大陸冒險」、「王家之谷」、「KONAMI足球」、「麵包師傅」、「TIME PILOT」和「沙羅曼蛇」等共10款。

KONAMI　98年3月19日　298港圓

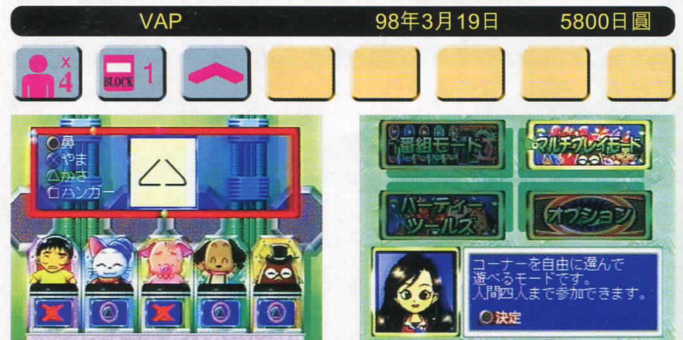




魔法頭腦力量！！ PARTY SELECTION

以日本人氣的電視節目「魔法頭腦力量」作題材的遊戲，遊戲與電視節目同樣，在不同的迷你遊戲中得勝而取得分數，將分數累積起來後，在眾人之中取得最高分者為勝，基本上遊戲共有18種不同的迷你遊戲，而且為了使遊戲更真實，更請來電視節目的兩位主持人來作遊戲的主持。

VAP　98年3月19日　5800日圓



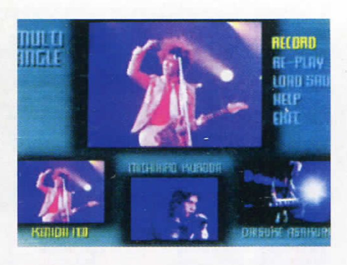
Iceman Digital PlayStage

這是現時很受歡迎歌手T.M.Revolution之監製淺倉大介所率領音樂組合Iceman的專集式軟件，玩者可從多角度拍攝片段中剪輯所喜歡的部份來製作原創錄影帶，再加插各種照明與後期效果令畫面變得更有創意，此外還收錄了64幅未公開照片和高質素的全畫面現場演唱片段。

EPIC · SONY RECORDS　98年3月26日　2500日圓







CAROL THE DARK ANGEL

電子漫畫軟件PlayStation COMIC的第二作，原作者為板橋秀豐，幕後班底則和前作《哥布拉》時相同，故事講述在充滿暴力的未來世界裏人們服用毒品的情況十分普遍，就在這時出現來自虛構格鬥遊戲世界的神秘人物CAROL THE DARK ANGEL，故事亦由主角看到他拯救一名女性開始。

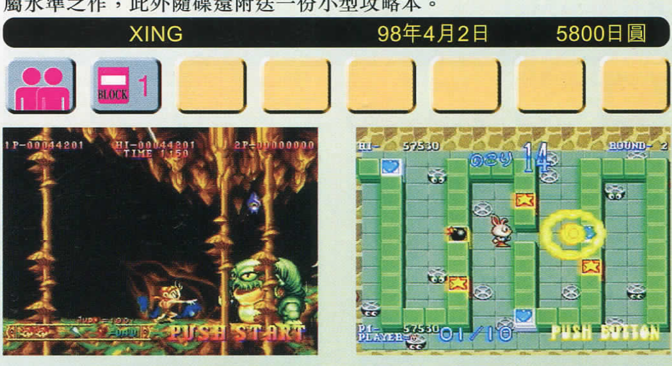
SCE　98年4月2日　2000日圓



WONDER 3／ARCADE GEARS

CAPCOM使用CP SYSTEM基版年代的人氣作品之一，其特點是分別收錄了傳統橫向動作《ROOSTER》、橫向射擊《CHARIOT》與及推磚《DONPULL》這3款類型完全不同的遊戲，每款不論在角色設定或結構上都屬水準之作，此外隨碟還附送一份小型攻略本。

XING　98年4月2日　5800日圓

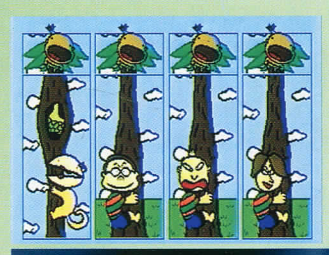


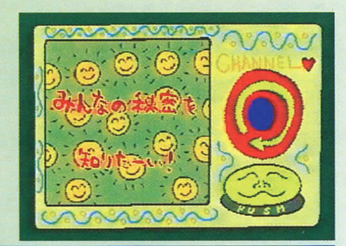
電波少年的遊戲

取材自日本頗受歡迎綜合性節目《進去！電波少年》的迷你遊戲集，收錄了合共10款曾經在該節目內出現過難度不高的迷你遊戲，再加上提供100款像「說出自己體重」或「把腳掌展示給其他人看」等懲罰予戰敗者，相當適合一堆朋友聚會時玩。

HUDSON　98年4月2日　4800日圓

© 1997 ASCII CORP. © 1997 SUCESS © 1997 Polyhony
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. © NTV © VAP INC.
© 1998 Sony Musi Entertainment (Japan) Inc.
© 1998 Sony Computer Entertainment Inc./ SYUFO ITAHASHI
© CAPCOM 1991 © XING 1998 ® TEZUKA PRO





POWER STAKES 2

由以RPG聞名之SQUARE所推出的賽馬預測用軟件續篇，玩法依然是自行設定馬匹狀態和出賽時的部署，實際賽馬部分是由電腦根據所輸入資料而播放的，今集增設由快到慢8級步速的設定，亦可更仔細地選擇馬匹跑外線、內欄或快放等戰略，還有新增的血統系統令遊戲更具真實性。

SQUARE　98年4月9日　5800日圓

BLOCK 5



競馬EIGHT '98春夏

由曾推出多次《競馬最勝之法則》之SHANGRI-LA製作的另一賽馬預測軟件，資料來自深受青年人支持的馬報「競馬EIGHT」，根據過往十年的龐大資料庫命中率高達66%，輸入過賽程和馬匹往績等資料後便會播放賽事的模擬片段，此外亦可輕易翻查過往馬季的統計數據。

SHANGRI-LA　98年4月29日　6400日圓

BLOCK 15



STOLEN SONG

一個對應結他撥子型控制器V PICK、具強烈音樂性和節奏感的遊戲，玩者是要用V PICK或手制依着遊戲中的指示來按鈕，就像奏樂一樣。遊戲的故事模式請來了日本的搖滾歌手布袋寅泰來作真人演出。此外還有2人模式，玩者可以選擇扮演結他手或鼓手來奏樂。

SCE　98年5月21日　5800日圓(6800日圓)

BLOCK 1



© 1998 HUDSON SOFT, NTV, I&S/「進め！電波少年」© NTV
© 1998 SQUARE データ協力／競馬ブック © 1998 Shangri-La © 競馬エイト
© 1998 Virtual Music Entertainment Inc.

打鼓模式

在故事模式中，當前往大廈天台練習「CAPTAIN ROCK」時是會有片段播放的，只要在HOTEI給予評語時順序按△、△、□、○、□，就會進入「CAPTAIN ROCK」的打鼓模式，若能順利通過可獲得250分的獎勵。

狗吠模式

不論在故事或重播模式，只要於自己的住宅內順序在電視、結他、結他上按×，若最後的結他聲變成狗吠聲便算成功，這時選擇遙控器便可在PICTURE GAME中選取特別模式「SERIOUS？」，其特點是播放樂曲時所有結他片記號皆會發出狗吠聲。

震音模式

當演奏特定的曲目，只要在結他片記號出現的同時按十字掣就能發出震音，下表是對應震音的曲目名稱。

演奏地方	歌名
PICTURE MODE	命は燃やしつくすためのもの
	SERIOUS？
	RADIO！ RADIO！ RADIO！
在天台試曲時	I'M FREE
演唱會	CAPTAIN ROCK
	BOYS BE AMBITIOUS

令RHYTHM EKG棒消失

在音效設定選項中，只要將游標移到DIFFICULTY後順序按○、△、×、△，便可令顯示拍子的RHYTHM EKG棒消失。

自由演奏

在難易度設定為LV.7與及擔任第一結他手的情況下，假如彈奏「Zino's Track」、「I'm Free」、「BOY BE AMBITIOUS」(演場會版)或是「POSION」(演場會版)時，途中會出現「YOU JAM！！」代表可讓玩者自由演奏。

ASUKA 120% SPECIAL BURINING Fest.

相當受歡迎之美少女格鬥遊戲強化版，依然是各學部代表為爭取經費而大打出手，和前作比較最大分別可算是故事模式的內容，新設了AVG場面與育成要素提高了遊戲性，此外還有測試實力用的排名模式。

FAMILY SOFT　97年5月2日　358港圓



判定顯示

在標題畫面順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×和○，便可在遊戲中按L1顯示角色的判定部分，若按L2則會變成慢動作，如果再按一次該掣就會回復正常。

使用2P顏色

選擇角色時，只要按住SELECT來按○作決定，就可使用2P顏色。

使用NOX及EVE

不論難易度與及有沒有續關，只要完成遊戲並看過完結畫面，就能在選擇角色畫面最右方選用兩大頭目NOX和EVE。

使用NEKO及MODOKI

不論難易度及有否續關，只要使用NOX或EVE來完成遊戲便可。

改變角色顏色

當完成遊戲一次後，選擇角色時只要按着SELECT來按□、△、○、×、L1、L2、R1或R2來作決定，便能改變全部共有8種的機體顏色。

出現隱藏版面

在單人模式完成遊戲時便會增加練習模式用的隱藏版面，當以EASY難易度來完成遊戲便會出現STAGE 11和12，用NORMAL難易度來完成遊戲會出現STAGE 13、14和15，若以HARD難易度來完成遊戲則會是STAGE 16和17。

故事產生變化

先完成遊戲一次，接着在標題畫面把游標指向STORY並按着SELECT來按START，就會進入加入了NECO相當攪笑的特別故事模式，在這裏可以看到有關拉麵版面的製作秘聞。

確認輸入指令

在播放對戰的重播資料時，按△便能觀看1P和2P所輸入的指令。

GUNDAM THE BATTLE MASTER

超過二十年歷史的機動戰士高達，在這遊戲中進行對戰，全遊戲共十部機動戰士可供選擇，當中包括TV版的RX-78、OVA版的GP-02、電影版的沙煞比等等，此外還加插原創機種，而遊戲中最大的特色，除了機體的動作非常真實外，還有裝甲受到嚴重損壞時會露出機件，這使真實感增加。

BANDAI　97年6月20日　420港圓



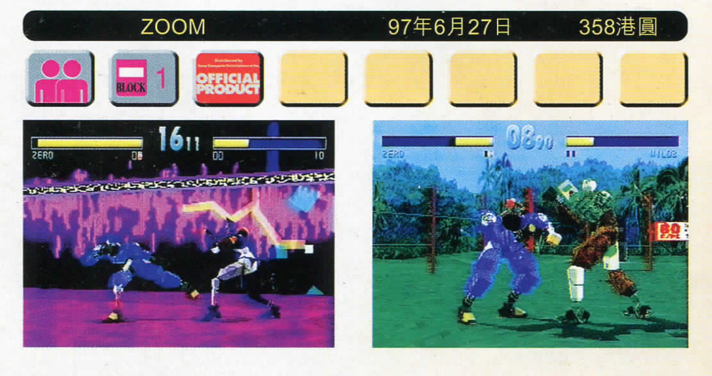
改變機體顏色

在選擇角色畫面裏，只要按着START來按○作決定便可改變機體的顏色。

ZERO DIVIDE 2-THE SECRET WISH

備受好評的機械人格鬥續篇，較着重畫面效果及招式上的表達，不論畫面或操作等都經過大幅度提升，多邊形處理速度增至每秒60格變得更為順暢，此外在部份系統亦作出了改良如攀爬牆邊的實用性增大。

ZOOM　97年6月27日　358港圓



拳皇'96

極受歡迎的隊制格鬥遊戲移植版本，登場角色增至27人而其中9個更是新人物，雖然刪除了側閃等系統可是卻新增了緊急回避和削弱飛行道具等鼓勵進攻系統，此外還有可觀看角色出招及選聽BGM的等附加模式。

SNK　97年7月4日　358港圓



使用2大頭目

在選擇角色畫面裏，只要按着START來順序按↑+○、→+□、←+×、↓+△，就能使用最後頭目神樂千鶴和GOENITZ。

完成遊戲後的贈品

只要在沒有續關的情況下完成遊戲，便會在選項功能追加一個用來觀看隊伍過場畫面的DEMO項目，但留意只能選擇經已完成之遊戲隊伍。

超人學園GOWCAIZER

移植自SNK的街機格鬥遊戲，後來改編成VIDEO卡通。這個PlayStation版作了大幅修改，人物方面則有12人供選擇，而遊戲中最大的特色，就是它獨特的兩大原創模式，是「3D STAGE MODE」和「小型人物模式」，這兩大模式分別可在3D STAGE上對戰和用縮小了25%的人物來戰鬥。

URBAN PLANT　97年7月17日　5800日圓







© 1997 Family Soft Co., Ltd. Fill in Cafe Co., Ltd. © SOTSU AGENCY · SUNRISE © BANDAI 1997 © ZOOM © SNK 1996 © URBAN PLANT LTD.

馬上出現完結畫面

在標題畫面只要按着○、×、△和□來按START，便會馬上出現完結畫面，若同時按着L1、L2、R1和R2就能令製作人員名單停止下來。

觀戰模式

在選擇模式畫面裏，只要將游標指向對戰模式後按住L1、L2、R1、R2與一來按○，就能進入觀看電腦對戰的觀戰模式。

街頭霸王EX plus α

橫向格鬥遊戲經典作品《街頭霸王》的3D視點版，系統與操作則仍屬傳統平面玩法，基本上以業務用版《街頭霸王EX plus》加上DHALSIM和春日野櫻這2名原創人物製成，特點是引入破壞對手防禦體勢的GUARD BREAK，此外還設定了讓玩者挑戰高難度連續技的EXPERT MODE。

CAPCOM	97年7月17日	358港圓







增加使用角色

在練習模式的專家模式中，只要解決問題後便會得到一些分數，當累積分數增加至一定水平時便能增加所使用的角色：100分是醒覺了殺意之波動的隆，200分是解除了血之封印的北斗，300分是CYCLOID β、400分是CYCLOID γ，至於超過800、1200和1600分時則分別為VEGA、GARUDA和豪鬼。

OPTION PLUS

只要完成遊戲一次，便會在選項畫面中出現可作其他設定OPTION PLUS的項目。

練習模式的秘密

在練習模式的專家模式中，只要通過220條難題後在OPTION PLUS就會增加可觀看有關遊戲秘密的TIPS項目。

全豪鬼模式

先接上1P與2P手掣來啟動電源，然後以1P來選擇街機模式，在16場連勝的情況下進入STAGE 10豪鬼就會出現，這時便以2P亂入挑戰將1P擊倒，跟着再用1P亂入來打敗2P，這樣便會進入由STAGE 1起所有對手都是豪鬼的全豪鬼模式。

由電腦代為對戰

在隊制戰鬥模式中，只要在對戰前的讀碟畫面按着SELECT和L2不放，便會改為由電腦代替玩者操作，不過只限一個角色，隨後不按鈕的話便會變回由玩者操作。

SKULLOMANIA的六種顏色變化

在選用SKULLOMANIA時，當按□、△、×、○、L1或R1其中一個按鈕來作決定，便可選用合共6種不同的顏色。

高聲歡笑

當使用SKULLOMANIA時，按→↘↓↙←↖↑＋拳擊便會高聲歡笑挑釁對手。

SKULLO DREAM FINAL

當使用SKULLOMANIA的SKULLO DREAM時先按住輕拳＋中腳不放，然後在畫面閃動時順序按↓←──→↓←，最後變成發射死光擊中對手的樣子；若果是在ALPHA模式以此技來擊倒對手則會出現5種顏色的爆炎。

奇怪的SKULLO DREAM

當使用SKULLOMANIA的SKULLO DREAM時，假如按着↓＋輕拳＋中腳不放SKULLOMANIA就會使用戲弄對手的招式來，若是按着→(或←)＋輕P＋中K則會變成和平時角度有點不同。

獎分遊戲模式

首先要通過練習模式中專家模式的所有難題，接着將游標移到「PRACTICE」後順序按START、↑、↑、→、↑、→、↑、START，就能在練習模式目錄追加獎分遊戲的選項。

骨頭掉下來

當使用DHALSIM時，只要在體力為零的情況下戰勝對手，就會在他擺出勝利姿勢時掉下項鍊的骨頭。

金屬球棒

當在選擇角色畫面選用C·JACK時，只要按着↑、□、○、R1、R2直到戰鬥開始，就能令他所使用的木棒變成金屬棒。

腰帶發光

當使用DARAN時，只要在同一回合內連續使用3次INDRA~橋來將對手擊倒，在擺出勝利姿勢時DARAN的皮帶便會發光，而在使用第3次INDRA~橋時他的雙眼會發光起來。

變成巫女

在選擇角色畫面先將游標指向解除了血之封印的北斗，按擊出決定後便按着兩個拳擊、L2和START直到戰鬥開始，就會改變使用必殺技和擺出勝利姿勢時的樣子。

扇子巨大化

當使用北斗時，只要在戰鬥中沒有按過拳擊下以擊鳳技戰勝對手，在勝利畫面時她的扇子便會變大起來。

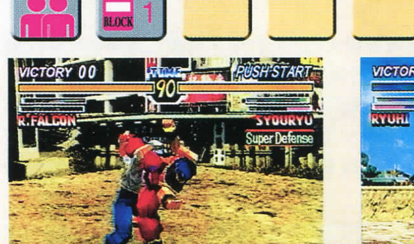
頭帶變長

在ALPHA模式的對戰模式中，只要使用RYU連勝5場就能令其頭帶變長，至於伸長的幅度則合共為3階段。

VIRTUAL飛龍之拳

曾在街機、任天堂上推出過的對戰格鬥遊戲《飛龍之拳》，現在利用3D POLYGON製成的遊戲，若是不計練習模式，全遊戲共三種模式供選擇，三種模式的戰鬥方式均有不同，而人物方面則有14人之多，此外，遊戲中除增設了心眼系統，用來迴避對手的招式外，還可使用秘奧義。

CULTURE BRAIN	97年7月17日	5800日圓





使用頭目角色

不論有沒有續關先要完成遊戲一次，然後在選擇角色時按着L2和R2來選任何一人，便可使用CIRCUIT的最終頭目龍魔王。

改變角色顏色

只要在選擇角色時按着L1來作決定，就可令角色顏色變成和平時有點不同。

FIGHTING NETWORK RINGS

綜合了世界規模的格鬥團體的遊戲，利用3D POLYGON製成的選手，在3D的擂台上一決高下，總共有15位人氣選手，除此之外，由於關節技的攻防是非常複雜，不能完全移植入遊戲，因此便將它簡單化，所有招式利用指令來輸入，而且遊戲中還有四種模式。

NAXAT	97年8月7日	5800日圓

© ARIKA CO., LTD.1997 © CAPCOM CO., LTD.1997. ALL RIGHTS RESERVED. © CULTURE BRAIN © naxat soft/ RINGS/ WOWOW





龍珠FINAL BOUT

龍珠雖然在次世代機推出過多個格鬥遊戲，但到了這個遊戲才正式採用完全CG來製作。可以選用的人物非常之多，從原祖孫悟空到《龍珠GT》的人物都有。遊戲一大特色是各人物各有一招METEOR STRIKE技，可以把對手打到上天下地。

BANDAI	97年8月21日	358港圓







使用隱藏角色

在標題畫面先順序按→、←、↓、↑、→、←、↓、↑，出現音效後再按△5次和×9次，如有相同的聲音便算成功，從這時起每個模式都可使用7名隱藏人物。

使用線框人

在對戰模式的「MAN對戰」或選項模式的「練習」中，只要在選擇角色時按着SELECT來按○作決定，便可令角色變成線框人；在決定對手角色時若按住SELECT來按○也會變成線框人。

選擇2P顏色

在對戰模式中的「MAN對戰」或選項模式的「練習」中，只要在選擇角色時按着SELECT來按△作決定，1P那邊便可使用2P顏色的角色，但是在使用相同角色進行對戰或練習時此秘技則無法使用。

音效測試

在標題畫面中，只要按住L1＋L2＋R1＋R2來按START，便可進入音效測試模式。

新戰記VANGALE

一隻3D機械人對戰遊戲，玩者在八人之中選擇其一，操控他們所駕駛，名為「A2」戰鬥型的機械人，以一對一形式與其他「A2」戰鬥，遊戲中八部「A2」都有不同的特性和性能，有的是近接戰型，有的是重視裝甲型，此外，遊戲還設有對戰模式，以畫面分割來進行，玩者可一嚐新的戰鬥情形。

YUMEDIA	97年8月28日	5800日圓







FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE

一個類似自由搏擊的格鬥遊戲，可選擇的基本角色共有十五人，每個都有個別的必殺技。在訓練模式中玩者可以由初學起，熟習一些反擊技、連續技等等。還有AI模式，玩者可以教育出屬於自己的角色，提高實力以戰勝對手，奪取錦標。

XING	97年9月11日	358港圓



使用3名隱藏角色

只要完成單人模式，便可使用曾在前作出場的石井館長；在訓練模式連續技練習課程中，當通過20條或以上的問題時便可使用湊谷；只要能以AI培育角色來完成單人模式，便能選用AI專用角色大和[ヤマト]。

改變角色服裝及顏色

先選擇單人模式、對戰模式或訓練模式來進行遊戲，然後在選擇角色時按START來作決定，這樣角色就會改為穿著充滿個性或國家代表性的服飾；另外選人時若同時按L1和○作決定，便會改變服裝顏色來參戰。

音效測試

在標題畫面只要同時按L1、R2、SELECT和↓，便會進入音效測試模式，按START則會返回標題畫面。

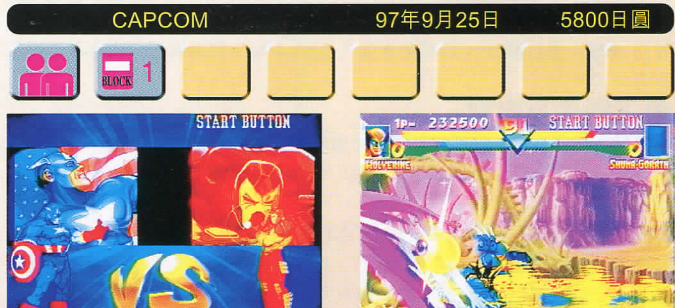
加快比賽速度

在錦標賽模式以電腦作自動對戰或是AI設定模式以製成的角色戰鬥時，只要按着○不放便可令速度增快2倍。

MARVEL SUPER HEROES

登場人物皆屬於美國漫畫出版社MARVEL的格鬥遊戲，有別有大家耳熟能詳的蜘蛛俠、變型俠醫和美國隊長等，系統基本上以同廠推出之《X-MEN》為主，需要善用大跳躍與CHAIN COMBO來製造強力空中連續技，至於創新點是引入了角色可作一定時間強化的寶石能力系統。

CAPCOM	97年9月25日	5800日圓



使用THANOS

首先完成遊戲一次，然後在選項將SHORTCUT設定為OFF，再在進入遊戲的選人畫面裏輪序按↑、↑、重拳、中拳、輕拳，就可使用THANOS。

使用DR.DOOM

首先完成遊戲一次，然後在選項將SHORTCUT設定為OFF，再在進入遊戲的選人畫面裏輪序按↓、↓、輕腳、中腳、重腳，就可使用DR.DOOM。

使用ANITA

首先完成遊戲一次，然後在選項將SHORTCUT設定為OFF，再在進入遊戲的選人畫面裏輪序按↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑、輕拳、中拳、重拳，就可使用來自《VAMPIRE HUNTER》的ANITA。

© 1996 BIRD STUDIO/ SHUEISHA, TOEI ANIMATION © BANDAI 1997 © YUMEDIA/ AROMA Co., Ltd. © XING 1997/ DAFT 協力：正道会館　マーカス　日本トータルシステムデザイン © MARVEL SUPER HEROES TM &© 1997 MARVEL CHARACTER, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO., LTD.

雙方不可使用寶石

在對戰模式中只要在戰鬥開始前1P與2P都按住SELECT不放，那麼進入戰鬥後雙方便不能使用寶石作協助。

使用另一種顏色

首先在選項將SHORT CUT設定為OFF，接着選擇角色時如所選角色是位於上排便保持按着↑(下排則按住↓)3秒以上才作決定，這樣角色就會變成兩人使用相同人物對戰時所出現的2P顏色。

游標高速回轉

在SHORT CUT設定為OFF的情況下進入選擇角色畫面，只要按住←或→不放那游標便會作高速回轉。

街頭霸王COLLECTION

九十年代最具代表性格鬥遊戲《街頭霸王》系列的精選集，分別收錄了業務用版本《超級街霸》、《超級街霸II X》與及原創版本《街霸ZERO 2'》，特別是在《ZERO 2'》裏連街機版《ZERO 2 ALPHA》的真·豪鬼模式和追加必殺技等元素都被完全移植過來。

CAPCOM 97年10月23日 5800日圓





《超級街霸X》使用豪鬼

在《超級街霸II X》裏，不論街機模式或是對戰模式，只要在選擇角色時將游標移到RYU上，再按住L1來按R1作決定便能使用豪鬼。

使用《超級街霸II》角色

在《超級街霸II X》裏，只要在選定所使用的角色時快速輸入下表指令，就能使用樣子和必殺技均與《超級街霸II》時期相同的角色；若不按輕P而改為按輕P＋輕K則會變成2P顏色。

角色名稱	指令	角色名稱	指令
RYU	→→→→＋輕P	KEN	→→→→＋輕P
CHUN-LI	↓↓↓↑＋輕P	GUILE	↑↓↓↓＋輕P
BLANKA	→→→→＋輕P	ZANGIEF	→→→→＋輕P
DHALSIM	↓↑↑↑＋輕P	E.HONDA	↑↑↑↓＋輕P
T.HAWK	→→→→＋輕P	FEI-LONG	→→→→＋輕P
CAMMY	↑↑↓↓＋輕P	DEE JAY	↓↓↑↑＋輕P
M.BISON	→→→→＋輕P	BALROG	→→→→＋輕P
SAGAT	↑↓↓↑＋輕P	VEGA	↓↑↑↓＋輕P

《街霸ZERO 2'》使用CAMMY

在《街霸ZERO 2'》裏，首先在街機模式使用VEGA並以最高分數取得排名第1位，接着在簽名時輸入「CAM」便可，這樣在對戰模式中只要把游標移向VEGA後按START擊2次便能使用CAMMY。

使用真·豪鬼與被太陽曬黑了的櫻

在《街霸ZERO 2'》裏，選擇角色時只要把游標移到豪鬼或櫻的方格上，然後按START擊5次來選人就可使用真·豪鬼或被太陽曬黑了的櫻。

《超級街霸X》豪鬼亂入挑戰

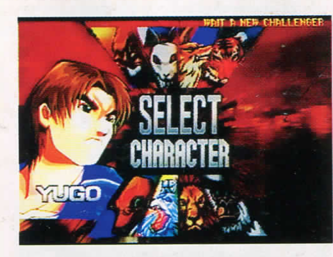
只要符合以下任何一個條件，在最後版面裏對手就會由VEGA變成豪鬼。(1)在對VEGA戰之前要以沒有續關的情況下，在1500秒內解決其他對手；(2)在對VEGA戰時分數達120萬上以；(3)街機模式中獲得11連勝或以上的成績。

BLOODY ROAR

遊戲中玩者要扮演有變身成充滿力量的野獸的格鬥家，和其他持有同樣能力的格鬥家作生死決鬥。變身前玩者可以使用多種必殺技、空中受身等等，；變身後力量則會變強，而且可以回復部分的體力，但是體重也會增加，令浮空時間縮短。

HUDSON 97年11月6日 358港圓





角色變得很有趣

在選擇角色畫面中，不論使用哪名角色只要按着L2來作決定，角色就會變成大頭；若按着R2來選擇角色的手腳就會變大；若在贈品模式裏的BIG ARM TYPE出現時，只要按着L2＋R2來作選擇便能令角色的手變大起來。

充滿迫力的視點

在觀戰模式中，當兩名電腦角色對戰時是可改用主觀視點來顯示的，方法是按L1變成以1P的角度來看，R1則是2P的角度，此外亦可從對應角色的後方視點來觀戰，方法是按L2或R2即可。順帶一提，如果按×就是從較低的位置往上望，按SELECT則可消去體力計。

贈品模式

當以特定條件來完成遊戲時，便會追加對應的贈品模式選項，留意除了SAILOR ALICE外使用其餘人物時是需要將難易度設定為LV.4或以上，另外選取SAILOR ALICE的方法是把游標移向ALICE後按住START來按□、×或○。

贈品模式名稱	出現條件	效果
BIG ARM TYPE	不續關來完成遊戲	可令角色的手變大
CAMERA MODE	用ALICE完成遊戲	可以設定視點
NO GAUGE MODE	用YUGO完成遊戲	令體力計消失
NO LIGHTING MODE	用LONG完成遊戲	刪去光源處理
NO GUARD MODE	用GADO完成遊戲	角色變成不能擋格
NO WALL MODE	用MITSUKO完成遊戲	變成沒有牆壁
WALL DISPLAY OFF	用FOX完成遊戲	牆壁隱形起來
VITALITY RECOVER	用BAKURYU完成遊戲	非獸化時也可回復體力
SMALL STAGE	用GREG完成遊戲	版面縮小
BIG STAGE	在SURVIVAL模式擊倒10個人	版面變大
SLANT MOVE	10分鐘內完成計時模式	可令角色變斜
AFTERIMAGE MODE	以全部角色完成遊戲	移動時會有殘像
SAILOR ALICE	用ALICE在LV.6或以上難易度以沒有續關下完成遊戲	ALICE可以改穿水手服

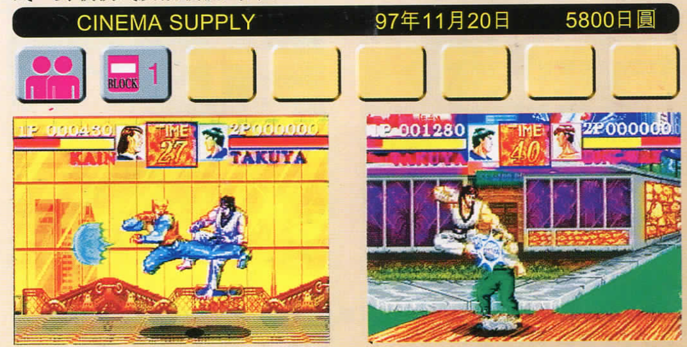
畫廊模式

只要完成街機模式，便會在目錄畫面出現畫廊模式的項目，裏面除了有最後頭目URIKO的圖畫外還可選看已完成遊戲角色的完結畫面與及製作人員名單。

THE MASTER'S FIGHTER

移植自韓國推出的業務用格鬥作品，連同頭目合共有12名登場角色，系統跟統平面格鬥遊戲類似採用三盤兩勝的賽制，除了普通的必殺技外還可在體力計剩餘少許時使出威力較強的超必殺技，至於模式則有故事模式、對戰模式及觀戰模式3種。

CINEMA SUPPLY 97年11月20日 5800日圓



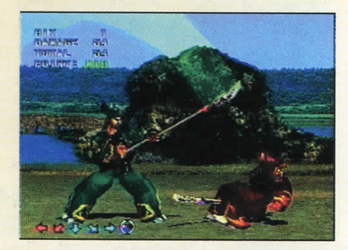
© CAPCOM © 1997 HUDSON SOFT© EIGHTING/ RAIZING 1997 © シネマサプライ

三國無雙特惠版

以《三國志》為題材的光榮格鬥遊戲頭炮，採用3D多邊形畫面加上武器比試造成充滿迫力的效果，系統方面除設定了擋格橫斬及縱斬外還可用超必殺技「無雙亂舞」來對付敵人，登場角色像關羽、趙雲和周瑜等均有其專用武器；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　5800日圓



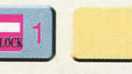



CRITICAL BLOW

這個屬於卡片混合格鬥的遊戲，玩者要在格鬥部分擊倒敵人，還要將取得的卡片組合來造出更強的必殺技。另外，遊戲有一個故事模式，主角是背負宿命的格鬥家，而某次意外之後，他決意向其他格鬥家挑戰。雖然是以3D多邊形來製作，但是玩起來卻有很重的2D格鬥遊戲的感覺。

BANPRESTO　97年12月4日　5800日圓









隱藏角色×3

在錦標賽模式中，只要以容易的難易度來完成遊戲便可使用小鬼，若以正常的難易度時便是MERKUAR，另外當通過劇院模式則能選用一宮鋼。

鬥姬傳承ANGEL EYES

遊戲的主角們原本都是天使的化身，因為要爭奪大天使之位而展開了戰鬥。最初可選擇的角色共有8個，但是完成遊戲後就可以使用某些隱藏人物。這一集的遊戲增加了一個練習模式，讓各位玩者可以熟習遊戲的操作和造出更強的連續技。

TECMO　97年12月11日　5800日圓




隱藏角色出現條件・1

在故事模式裏，不論有否續關只要完成遊戲一次，就能在對戰模式及訓練模式選用對應的隱藏人物。

隱藏角色	出現條件
BLACK RAIYA	使用RAIYA來完成故事模式
REIKA（動畫版）	使用REIKA來完成故事模式
機械CHIBIKO	使用CHIBIKO來完成故事模式
MARI & PANDA	使用MARI & KING來完成故事模式
AKANE	使用KIRIKO來完成故事模式
RINA2	使用RINA來完成故事模式
重傷的HIGHWAY STAR	使用HIGHWAY STAR來完成故事模式
HYPER MYSTEROUS POWER	使用MYSTEROUS POWER完成故事模式
貧乏CHIBIKO	以上全部隱藏角色出現即可

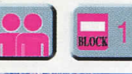
隱藏角色出現條件・2

在街機模式中，只要以KIRIKO來完成遊戲可選用2D版KIRIKO，若使用RINA來完成遊戲則會出現另一名隱藏角色2D版RINA。

侍魂天草降臨SPECIAL

武器格鬥遊戲系列《侍魂》之第四集，系統主要取自上集，保持眾角色羅刹與修羅屬性上的分野和能破壞武器的超必殺技，新增元素有怒爆發與14連斬等，至於登場人物則增加了風間蒼月、譚姆譚姆和柳生十兵衛等至17人，另外亦增設了練習模式；至於此SPECIAL版更可選用查姆查姆。

SNK　97年12月25日　358港圓






斷末奧義

當對手為電腦控制的天草、電腦控制的宿敵角色、奈戶流留、梨舞流留、查姆查姆及斬紅郎以外的所有角色時，只要在取勝回合餘下時間超過40秒並且曾按SELECT挑釁對手超過3次，便可在畫面顯示着「使用斷末奧義」時順序輸入↓、↓、↑、→、→、□來使出斷末奧義。

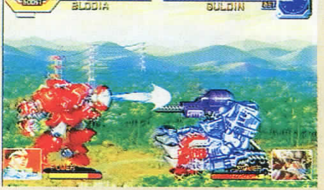
自決技

在對戰進行時，只要按←、→、↘、↓、SELECT便可用自決技來作棄權。

CYBERBOTS異度裝甲

數年前推出業務用版的機械人格鬥遊戲，系統較特別具有很重的動作和射擊要素，還能靠加速器來前衝或空中移動，配合直接攻擊可演變出連續技來。登場機體分為4大類合共12台，每類各有不同的性質，而每名角色的故事背景亦設定得很認真，至於SS版原創的「零豪鬼」當然也能選用。

CAPCOM　97年12月25日　5800日圓





使用SUPER 8、HELION和GAITS

當使用千代丸來完成故事模式，便可令其專用機體GAITS解除限制變成全員可用，同時千代丸也可使用其他角色的機體；同樣地只要分別使用SHADE和DEVILOT來完成故事模式，則可解除其專用機體HELION和SUPER 8的使用限制，同時他們亦可選用其他機體。

© KOEI CO., LTD. © BANPRESTO © TECMO, LTD. © SNK 1996, 1997 © CAPCOM CO., LTD.

使用WARLORK

只要使用ARIENTA以LV.4或以上的難易度來完成故事模式，或是使用千代丸、SHADE和DEVILOT這3名角色來完成故事模式，便能使用隱藏機體WARLOCK。

使用零豪鬼

只要以LV.5或以上的難易度在沒有續關下完成遊戲，或是當可使用上述4架隱藏機體時在沒有續關下完成遊戲，便能使用隱藏機體零豪鬼。

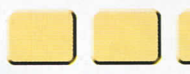
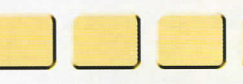
SUPER 8技表	
RED Ω	←↙↓↘→+ A1或A2
HELL Δ 1	←↙↓↘→+ W
HELL Δ 2	↓↘→+ W
HELL Δ 3	→↓↘+ W
DEVIL χ	↓↑+ A1
FINAL O	↓↑+ A2
SUPER γ	↓↑+ W
OCTOPUS Jr.(小、中)	→↓↘+ A1或A2
OCTOPUS Jr.(大)	→↓↘+ A1 + A2
DEATH SATURN Σ（CYBER EX）	↓↘→↓↘→+ A1或A2
GAITS技表	
一騎當千	↓↘→+ A1或A2
問答無用	→↓↘+ A1或A2
一網打盡	↓↙←+ A1或A2
諸行無常 A	←儲→+ A1或A2
諸行無常 B	←儲→←→+ A1或A2
空前絕後（CYBER EX）	↓↘→↓↘→+ A1或A2
HELION技表	
FLUGEL BOGEN	→↘↓↙←+ A1或A2
GOTT KUGEL	↓↘→+ A1或A2
HIMMEL FANGEN	↓↙←+ A1或A2
SCHLACHTFELD QUAL（CYBER EX）	↓↘→↓↘→+ A1或A2
WARLORK技表	
SACRED STARE	（投技）↓↘→+ A1或A2
ASCENTION BLEAK	↓↘→+ W
ENERGY DRAIN	控桿回轉一圈+ A1或A2
FORBIDDEN FORCE	←儲→+ A1或A2
IMITATION α	←→+ B →→+ B
IMITATION β	→+ A1、A2、A1 +←
FINAL SACRIFICE（CYBER EX）	↓↘→↓↘→+ A1
FINAL SACRIFICE（CYBER EX）	↓↘→↓↘→+ A2
零豪鬼技表	
豪波動拳（空中可）	↓↘→+ A1或A2
豪昇龍拳	→↓↘+ A1或A2
LASER波動拳	→↘↓↙←+ A1或A2
龍捲斬空腳（空中可）	↓↙←+ A1或A2
滅殺豪波動拳EX	↓↙←↓↙←+ A1或A2
滅殺豪昇龍拳EX	↓↘→↓↘→+ A1或A2
瞬獄殺EX	A1、A1→、W、B
真空龍捲斬空腳EX	↓↙←↓↙←+ W
滅殺空中SP DRILL EX	空中↓↘→↓↘→+ W

BATTLE MASTER

這是一個育成加上格鬥成分的遊戲，玩者在格鬥戰中不斷使用／練習，便可以學習新的絕招。玩者最初只有一個人的，但是戰勝對手之後，他們便會變成同伴，還擁有自己的機械人。而機械人是可以使用角色所學會的絕招的。

多岐工房VAL　98年1月8日　5800日圓






機體轉變顏色

在機械人對戰時，只要連勝10場機械人便會變成金色，如果連勝20場則會變成黑色，但輸掉便會打回原形。

ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION

歷代咸蛋超人在3D多邊形技術下以格鬥遊戲重現大家眼前，操作相當簡單只有拳、腳、防禦和橫移4個按鈕，連續技和組合技也只是根據按擊的時間性和次數來決定，至於在遊戲中登場的基本人物包括元祖超人、七星俠、超人太郎和巴魯坦星人等9名角色。

BANPRESTO　98年2月19日　6800日圓







最強宇宙怪獸出現

不論難易度與及有否續關，只要每完成戰鬥模式1次，便會以蛾摩拉、熔岩星人、ACE KILLER和積頓的順序來出現這4名隱藏角色。

特別畫廊

當能夠使用全部4名隱藏角色時，便可在畫廊模式中觀看以特別畫廊為題的數幅新增圖片。

X-MEN VS街頭霸王EX.EDITION

來自美國漫畫英雄的《X-MEN》及《MSH》相繼得到好評後，CAPCOM將兩者優點與其皇牌《街頭霸王》混合起來變成另一注目系列，系統方面着重AIR COMBO、CHAIN COMBO與超必殺技的配搭，比較原作的隊制換人形式此修訂版改為單人對決，同伴則變成在使用反擊或合體必殺技時才會出現。

CAPCOM　98年2月26日　358港圓











使用APOCALYPSE

不論難易度只要在沒有續關下完成遊戲，那麼在對戰模式將游標移向豪鬼後按着SELECT來作決定，便可使用最後頭目APOCALYPSE。

出現EX OPTION

只要在選擇模式畫面順序快速輸入□、□、一、×、L1，便可令EX OPTION出現。

EX OPTION的內容		
GAME MODE	ORIGINAL	變成和街機版相同的系統
	EX EDITION	PS版的基本系統，不能更換同伴
HYPER COMBO GAUGE	FULL	特殊能量棒變成無限
	NORMAL	正常的特殊能量棒設定

ORIGINAL模式特性

當在EX OPTION將遊戲系統設定為和街機版相同的ORIGINAL模式時，在對戰模式只要1P與2P選用倒轉了次序的相同角色（即是1P為RYU和KEN時，2P便是KEN和RYU），就可像街機版那樣進行2對2決戰；下表是ORIGINAL模式的特殊操作。

©（株）たき工房 © えんたにプロ／BANPRESTO
MARVEL COMICS, X-MEN, CYCLOPS, GAMBIT, JAGGERNAUT, MAGNETO, ROGUE, SABERTOOTH, STORM, WOLVERINE, AND ALL OTHER MARVEL CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS, INC. AND ARE USED WITH PERMISSION ©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

ORIGINAL模式系統之特殊操作	
VARIABLE ATTACK	重P＋重K（交換同伴角色）
VARIABLE COUNTER	防禦時←↙↓＋重P＋重K（防禦時由同伴角色進行反擊兼換人）
VARIABLE COMBINATION	↓↘→＋＋重P＋重K（2人同時使用HYPER COMBO）

武士道之刃 貳

追求一擊必殺快感的武器格鬥遊戲《武士道之刃》續篇，今次加入了表、裏、陰、陽的關係，防禦方面也改為有利防禦和不利防禦，武器則同樣設有除角色可自由選用各種武器外還有對應角色武器的專用技，此外更新增了投擲用的副武器系統，可用來暗算或牽制對手。

SQUARE　98年3月12日　358港圓












百斬之間

在決戰之間(一人模式)裏，只要以全部6名主要角色來完成遊戲，便會出現目的是擊倒100名敵人名為百斬之間的新模式，在這模式中敵我雙方角色都只能以打刀作為武器，並且不可使用輔助武器及空身技，若途中被擊倒就會增加時間30秒。

使用傻瓜主公

不論使用了多少時間，只要在沒有續關的情況下完成「百斬之間」模式，就可在「對刃之間」模式選用造型惹笑的傻瓜主公[バカ殿]，方法是將游標移到畫面的左邊或右邊再按相同方向。

使用2名神鎗手

不論有沒有續關，只要在15分鐘內完成「百斬之間」模式，若選用角色為鳴鏡館的人就會出現裝備着來福槍的ツバメ，選用捨陰黨人的話則會是使用手鎗的カッツェ，但只能在「對刃」、「對抗」和「連結之間」三個模式選用他們。

2名鎗手之技表

技名	指令	技名	指令
單發擊	○	2連射	○、○
3連射	○、○、○	單發擊（站着時）	×
前衝擊	按着L1不放按○	前衝擊（急停）	按着L1不放按×
RELOAD	□	挑撥	R1
伏下	R2、R2	後轉（只限カッツェ）	左、左
連續後轉（只限カッツェ）	左、左、左		

DEAD OR ALIVE

業務用3D格鬥遊戲的移植版，採用基礎為《VF》系加以改良而成，雖然沒有RING OUT的設定但卻改為若被擊至場外就會馬上轟飛受傷的DANGER ZONE，當然最吸引玩家的便是3名女角令人心動的驚人身段，至於PlayStation版除增加一名角色外畫面經過重新修訂同時亦做得較好。

TECMO　98年3月12日　358港圓












取得角色所有服裝

在街機模式先將難易度設定為正常或以上，並把體力計設定為NO LIMIT以外的狀態來完成遊戲，這樣所使用的角色便會獲得一件原創服裝；下表列出了每名角色的基本原創服裝(COSTUME A)。另外，當女性角色取得她在COSTUME A內的所有服裝後，分別把每回合的時間設定為30秒以上、勝利局數為2局以上、街機模式難易度為正常或以上與及沒有改動過體力計，只要在這條件下完成街機模式就會獲得一件特別服裝；下方為女性的特別服裝表(COSTUME B)。

COSTUME A		
角色名字	數目	服裝款式
KASUMI	7	拳術裝、水手服×3、兔子服、工人褲×2
LEI-FANG	6	拳術裝×2、侍應制服×2、牛仔褲、泳裝
TINA	4	西部裝束×2、有尾禮服×2
JANN-LEE	2	西裝、酒保裝束
BAYMAN	2	潛水衣×2
RYU HAYABUSA	2	保護衣×2
ZACK	2	外星人裝束×2
GEN-FU	2	夏威夷裝束×2
BASS	2	原創服裝×2
COSTUME B		
角色名字	數目	服裝款式
KASUMI	4	體操服裝×2、學校用泳裝、天使
LEI-FANG	5	旗袍×2、護士制服×2、惡魔
TINA	7	泰山服裝×2、女警制服×2、高叉泳裝、兔女郎裝×2

與AYANE對戰

首先要分別把每回合的時間設定為30秒以上、勝利局數為2局以上、街機模式難易度為正常或以上與及沒有改動過體力計，接着要在6分鐘內解決和雷度決戰前的各個對手，那麼AYANE便會出場挑戰玩者。

使用AYANE及雷度

當取得全部角色的所有原創服裝，就可在各個模式選用AYANE來進行遊戲。另外，不論每回合設定時間與勝利局數的多寡，只要以正常或以上的難易度並且沒有改動過體力計，來使用全部角色完成街機模式或計時模式，就能選用最後頭目雷度。

AYANE的隱藏服裝

除正常服裝外，AYANE還設定了需要特別條件才可取得的隱藏服裝。在能夠使用AYANE的情況下，先將每回合的時間設定為30秒以上、勝利局數為2局以上、街機模式難易度為正常或以上與及沒有改動過體力計，不論有否續關只要完成街機模式就可得到SATURN版原創的花子妹妹裝，以下是她的完全服裝表：運動裝×3、透視套裝×3、泳裝×2、花子妹妹裝×2。

特殊設定出現條件

只要符合下表內任何一個出現條件，在選項畫面就會追加可作其他調整功能的特殊設定項目。

項目名稱	效果	出現條件（符合A或B都可）
FIGHTING ORDER	設定街機模式中敵方角色的出場次序	(A) 以任何一人來完成街機模式 (B) 遊戲啟動時間累積超過3小時
SAFETY ZONE SIZE	設定擂台安全部份的面積	(A) 5分鐘內完成計時模式 (B) 遊戲啟動時間累積超過6小時
DANGER DAMAGE	設定被DANGER ZONE炸到的受傷程度	(A) 在SURVIVAL模式擊倒超過10人 (B) 遊戲啟動時間累積超過9小時
DANGER BOUNCE	設定被DANGER ZONE炸到後彈起的高度	(A) 在團體戰模式勝率高達80%以上 (B) 遊戲啟動時間累積超過12小時
SYSTEM VOICE：SAKURA	將報道員音效改由替KASUMI配音的丹下櫻負責	(A) 除訓練模式外要使用KASUMI超過100次 (B) 遊戲啟動時間累積超過15小時

隱藏選項

只要符合特定條件，選項目錄中就會出現EXTRA CONFIG這個隱藏選項，在此可改變各種不同的設定。

項目名稱	效果	出現條件
SYSTEM VOICE：WAKANA	將報道員音效改由替AYANE配音的山崎和佳奈負責	當可以使用AYANE
EXTRA VOICE	改變角色出場時的對白為PS版原創説話	在訓練中的指令模式使出眾角色的全部技
CG GALLERY	觀賞每位角色的CG圖片	取得AYANE全部隱藏服裝

選擇勝利姿勢

在重播畫面出現之前，只要按住□(或L1)、○(或L2)、×(或R1)其中一個按鈕不放，就能令角色擺出對應的勝利姿勢與及説出勝利訊息。

重播錄影模式

只要在KO對手之際按住□和○，然後在播放重播片段時放開□和○來按△，就可像錄影機般回帶從頭開始播放。

暫停標記消失

只要在暫停時按SELECT即可令暫停標記消失，再按SELECT則是還原。

© 1998 SQUARE/ Light Weight © TECMO, LTD. 1996, 1998

GUNDAM THE BATTLE MASTER 2

繼前作大受好評後，不到一年就推出續集，今集除了改良了前集不足的系統外，還追加新的系統，只要輸入特定的指令，就可在一定時間內在空中移動，而且每架機種各有自己的超必殺技，此外，今集登場的MS共20架，而加入的新機種有Z-GUNDAM、H-HAMMA和卡碧尼等。

BANDAI　98年3月12日　420港圓

魔霸出現條件

無論使用哪名角色，只要以EASY或以上的難易度完成故事模式，便可在對戰模式使用魔霸。

魔霸特殊技一覽	
HOMING MISSILE（E）（地）	↓→+P
擴散米加粒子炮（M）	↓→↓→+P

NEUE-ZIEL出現條件

無論使用哪名角色，只要以NORMAL或以上的難易度完成故事模式，便可在對戰模式使用NEUE-ZIEL。

NEUE-ZIEL特殊技一覽	
有線ARM LASER（E）	↓→+P
HEAVY TACKLE	↓→+K
THRUSTER TURN	對手在背後時↓→+K
HOMING MISSILE	↓←+P
有線ARM SABER（G）	→↓←+P
MEGA CANNON（M）	↓→↓→+P

重高達Mk III出現條件

無論使用哪名角色，只要以HARD或以上的難易度完成故事模式，便可在對戰模式使用重高達Mk III。

重高達MkIII特殊技一覽	
SHOULDER PULSE BEAM（E）	↓→+P
BLAST UPPER（地）	→↓→+P
大型BEAM SABER（G）（地）	→↓←+P
擴散米加粒子砲（M）	↓→↓→+P

HYDRA GUNDAM出現條件

無論使用哪名角色，只要以HARD或以上難易度在沒有續關的情況下完成故事模式，便可在對戰模式使用HYDRA GUNDAM。

HYDRA GUNDAM特殊技一覽	
BEAM CANNON（E）	↓→+P
PSYCO ARM LASER	↓←+P
BEAM SABER（G）	→↓→+P
HYDRA WALTZ（M）	↓→↓→+P

鐵球出現條件

只要使用全部12名基本角色來完成故事模式，便可在對戰模式使用鐵球。

鐵球特殊技一覽	
120mm CANNON（E）	↓→+P
削岩用DRILL	↓←+P
CANNON ATTACK	↓←+K

紅彗星出現條件

在標題畫面只要順序按L1、L1、L1、L1、R1、R1、R1、R1、L1、R1、L1、R1、L1、R1、L1、R1，便可使用紅彗星。

紅彗星特殊技一覽	
MACHINE GUN（E）	↓→+P
CRACKER	↓←+P
RISING TACKLE	↓→+K
HEAT HOOK（G）（地）	→↓→+P
CRACKER SPECIAL（M）	↓→↓→+P

© SOUTSU AGENCY · SUNRISE © BANDAI 1998 © SNK 1993, 1994

ν GUNDAM出現條件

使用哈曼號來完成故事模式後，再選用哈曼號與京密撒以外的機體來進行故事模式就會隨機遇到ν GUNDAM，只要將它擊倒並完成遊戲即可。

ν GUNDAM特殊技一覽	
BEAM RIFLE（E）	↓→+P
放出FUNNEL	←↓→P
FUNNEL攻擊	↓→+P
KNEE ATTACK	↓→+K
BEAM SABER（G）（地）	→↓←+P

RX-78出現條件

使用Z高達來完成故事模式後，再選用Z高達和龜霸以外的機體來進行故事模式就會隨機遇到RX-78，只要將它擊倒並完成遊戲即可。

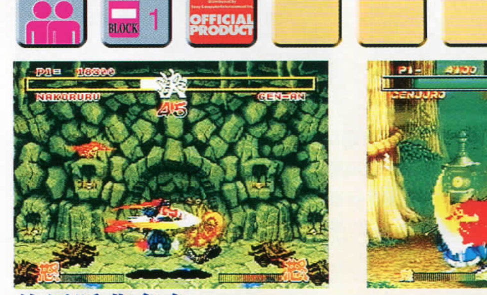
RX-78特殊技一覽	
BEAM RIFLE（E）	↓→+P
SHIELD UPPER（E）	→↓→+P
BEAM SABER（G）（地）	→↓←+P

（註）P＝拳、K＝腳、＋＝同時按、（地）＝地上專用技、（E）＝消耗ENERGY、（G）＝GUARD不能技、（M）＝MEGA SPECIAL ATTACK

侍魂劍客指南PACK

這是一個包括了《侍魂》和《真・侍魂》兩個劍術格鬥遊戲的套裝，除了這兩個遊戲之外，還有一個練習模式供選擇，裏面會教導玩者如何在遊戲中做出「一擊必殺」、「CANCEL」等等的能夠扭轉局勢的技巧。對於剛接觸格鬥遊戲的人來說，這是一隻很好的練習遊戲。

SNK　98年3月26日　358港圓



使用隱藏角色

在《侍魂》裏先要完成故事模式一次，然後在對戰模式的選人畫面將游標移向「？」，按着L1、L2、R1、R2和START來作決定，就可以使用天草四郎時貞。另外，在《真・侍魂》對戰模式的選人畫面中，同時按L1、L2、R1和R2角色欄的左邊及右邊便會出現箭咀，只要將游標移到左上或右下的欄外就可使用羅將神MIZUKI，移到左下或右上方欄外的話則可使用黑子；下方是3人的必殺技表（★是武器破壞必殺技）。

天草四郎時貞	
技名	指令
三角跳	跳往版邊按相反方向
DARK THUNDER	□△×○同按儲勁後放手
汝、暗轉入滅矣	三角跳後□
怨獄死靈刃	↓↙←+斬
逢魔刻（前方）	↓↘→+斬
逢魔刻（後方）	↓↘→+蹴
嘲笑	□△同按
黑子	
技名	指令
黑子 爆舞腕	受傷中□△×同按
黑子 爆舞腳	受傷中△×○同按
黑子 白旗陣	→+□△×同按
黑子 赤旗陣	→+△×○同按
黑子 絡旗擊	→↘↓↙←+□
黑子 擊放	連按×
黑子 偽刃投	鍔競合中勝利時↓
MEGA SMASH	↓↘→+△
BRITZ BALL	↓↙←+□
BEAN BALL	↓↙←↙→+△×同按
虎煌拳	↓↘→+□
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+□
斬鐵波	↓↘→↘↓↙←+□
煎餅手裏劍	↙儲→+□
爆雷砲	↙儲↓→+△×同按
★黑子 亂舞	→↘↓↙←+□△同按
★黑子 大亂舞	→←↙↓↘→+×○同按

FIGHTING GAME

羅將神 MIZUKI	
技名	指令
三角跳	跳往版邊按相反方向
魔界轉生（前）	↓＋□△×同按
魔界轉生（後）	↓＋△×○同按
邪心共鳴	↓↘→＋□ or △
我神共鳴魂	↓↙←＋△
我神飢爆魂	↓↙←＋□
我神變裂魂	↓↙←＋×
霸氣隱滅陣	↓↘→＋×○同按
★天地魔境陣	→↘↓↙←＋□△同按

鐵拳3

相當有時代感的3D格鬥遊戲移植版，畫面與音效等都做得比過往出色，故事發生在前作十多年後故此很多新人物如風間仁和凌曉雨等，系統方面最大變更點是增設了側閃提高戰術上的運用，另外亦設有玩法相當特別的橫向動作TEKKEN FORCE模式；此外還有連同DUAL SHOCK震動手掣的特別版。

NAMCO　98年3月26日　358港圓(535港圓)



隱藏角色出現條件

只要符合特定條件，就能令隱藏人物逐個出現，而玩者只需符合其中一個條件即可，另外是可使用相同人物來完成遊戲的。至於特殊COUNTER的計算方法，對人戰＝2、街機模式續關畫面出現／SURVIVAL模式或鐵拳FORCE模式GAME OVER＝1、對制模式時每使用一名角色＝1。

隱藏角色	出現條件
KUMA & PANDA	使用1名角色完成街機模式或特殊COUNTER=100以上
JULIA CHANG	使用2名角色完成街機模式或特殊COUNTER=150以上
GUN JACK	使用3名角色完成街機模式或特殊COUNTER=200以上
木人	使用4名角色完成街機模式或特殊COUNTER=250以上
ANNA WILLIAMS	使用5名角色完成街機模式或特殊COUNTER=300以上
BRYAN FURY	使用6名角色完成街機模式或特殊COUNTER=350以上
三島平八	使用7名角色完成街機模式或特殊COUNTER=400以上
OGRE	使用8名角色完成街機模式或特殊COUNTER=450以上
OGRE2	使用9名角色完成街機模式或特殊COUNTER=500以上
TIGER JACKSON	使用16名角色完成街機模式或特殊COUNTER=600以上
GON	在計時模式或SURVIVAL模式完成遊戲時輸入簽名為「GON」或特殊COUNTER=650以上
DR.B	完成鐵拳FORCE模式4次或特殊COUNTER=700以上

劇院模式

當以10名基本角色來完成街機模式後，便會出現可自由觀看他們之完結片段的劇院模式，但是隱藏角色們的完結片段即使完成了街機模式也無法在這裏看到。另外，當以連同OGRE與DR.B在內合共20人來完成街機模式，便可觀看全部角色的完結片段，不僅如此在劇院模式還會追加可自由選聽BGM的「SOUND」，與及可將《鐵拳》或《鐵拳2》放進機內觀看它們全部片段的「DISC」。

鐵拳球賽模式

不論使用任何角色，只要完成街機模式10次就會追加鐵拳球賽模式，藉着球賽把對手體力扣至0便算獲勝。

特別開場畫面

在標題畫面轉換至另一畫面時，若按住R1便會出現開始演武版示範畫面；若已使用5名角色來完成街機模式，在同樣情況下改為按住L1就會變成由2P顏色角色來進行演武；若已能夠使用DR.B，在同樣情況下改為按住L1＋R1就會變成以特別角色來進行PS版獨有的演武。

3P顏色

在這遊戲中有部份角色是設有第三種顏色的，只要達成下列條件後在選人畫面按住START來選用該角色即可。

角色	條件
風間仁	使用50次以上
凌曉雨	使用50次以上
ANNA	使用25次以上
GUN JACK	使用10次以上
EDDY	以16名角色完成遊戲
LAW	沒有條件

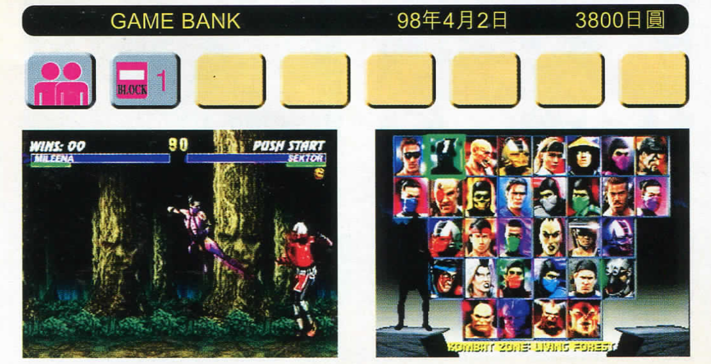
音效測試

只要看過全部角色（連同隱藏人物）的完結畫面，在劇院模式底部就會出現用來選聽音樂的音效測試模式，但要留意EDDY的完結畫面是與TIGER不同的。

龍爭虎鬥三部曲

《龍爭虎鬥》在美國大受歡迎，過去推出過三集。由於內容血腥暴力，所以在港曾經有過街機被禁的紀錄。今次的「三部曲」就是集合了在三集中登場過的人物，讓他們血戰一番。血腥程度不減，卻可以登堂入室，真有趣。

GAME BANK　98年4月2日　3800日圓



使用舊版角色

在選人畫面裏，當把游標移到KANO、RAYDEN、KUNG LAO或JAX上按SELECT，角色裝束就會變回頭兩集時的樣子，能力方面也有點不同。

使用CHAMELEON

首先選擇忍者系的角色如SUB-ZERO來進行遊戲，接着在戰鬥開始前按着←、□、△、L1(或R1)和L2(或R2)直到戰鬥開始，成功的話角色就會變成擁有透明特性的CHAMELEON。

隱藏的？OPTION

在選項畫面裏，只要按住↑、L1、L2、R1、R2來選取「？」就會出現下表中各個項目，將它們設定為ON便可啟動。另外，在「1 BUTTON FATALITIES」的項目中只要按1個掣便能馬上使出對應的FINISH MOVE：□＝BRUTALITY、△＝FATALITY1、○＝FATALITY2、L1或R1=FRIENDSHIP、L2或R2=ANIMALITY。

選項名稱	效果
1 BUTTON FATALITIES	可簡易使用FATALITIY技
INSTANT AGRESSOR	AGRESSOR計快速儲滿
NORMAL BOSS DAMAGE	減低頭目角色所給予的傷害
LOW DAMAGE	全部技的威力都減低
HEALTH RECOVERY	體力會漸漸回復

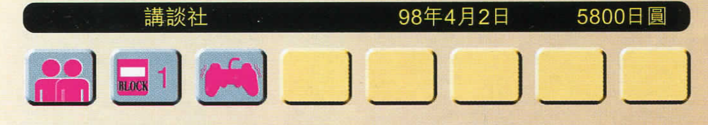
選擇最初對戰版面

在選人畫面裏，只要將游標移向SONIA後按↑＋START，然後再選擇所使用的角色，就能以←→選擇最初的對戰版面了。

修羅之門

一個改編自同名格鬥技擊漫畫的遊戲，裏面除了有原著的角色如「陸奧九十九」、「龍造寺徹心」等等之外，還加入了一個新的女角色「龍造寺舞子」。而遊戲裏面角色所使用的技也是從原著中取出的，可謂「原汁原味」。不過所造出來的人物動作就比較生硬。

講談社　98年4月2日　5800日圓



© 1994, 1995, 1996, 1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © Mortal Kombat ® Trilogy © 1996 Midway Games Inc. All Rights Reserved. MIDWAY, MORTAL KOMBAT, the DRAGON DESIGN and all character names are registered trademarks of Midway Games Inc. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. PlayStation Version developed by Avalanche Software, LC. Avalanche logo is a trademark of Avalanche Software, LC. GT and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.





使用隱藏角色

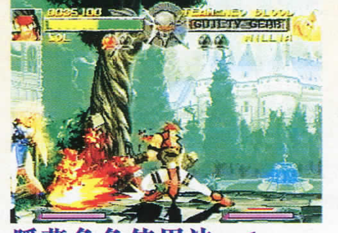
在選擇模式畫面裏，當順序按過L2、△、R1、×、L1、□後標題文字變成藍色便算成功，這時只要在選人畫面將游標移向特定角色後按着R1來按○作決定，便能使用對應的隱藏人物。

對應角色	隱藏人物
九十九	不破北斗
ハリス	破壞王
龍造寺徹心	舞子
ドルジ・アリウナー	レオン

GUILTY GEAR

集合騎士道與末世紀感覺的武器格鬥，充份運用了放大縮小機能令戰鬥更為緊湊，各有專用武器的基本登場角色共有10人，其特點是着重系統上的設定，像增強防禦力的FORTRESS DEFENCE、具儲蓄特性的CHARGE ATTACK、將敵人轟起進行空中連續技的DUST ATTACK與及一擊必殺等都頗有新意。

ARC SYSTEM WORKS　98年5月14日　5800日圓





隱藏角色使用法・1

不論有沒有續關只要完成故事模式，就可在故事模式以外使用頭目角色TESTAMENT及JUSTICE。另外，若在不續關的情況下使用KY或SOL來完成故事模式，在完結畫面過後隱藏角色梅喧就會出來挑戰，如能戰出的話便可使用他；下面是這3名隱藏人物的技表。

TESTAMENT	
必殺技名稱	指令
PHANTOM SOUL	↓↘→＋□
EXEC BEAST	←↙↓↘→＋○
GRAVE DIGGER	↓↘→＋△
PANZER CENTIPEDE	→↓↘＋△
DIMENSION SIZE	↓↙←＋×
★NIGHTMARE CIRCULAR	↓↘→↓↘→＋○
JUSTICE	
必殺技名稱	指令
STRIKE BACK TAIL	←↓↙＋×
MICHAEL SWORD	←↙↓↘→＋△
IMPERAL RAY	→←↙↓↘→＋△
◎VALKYRIE ARK	↓↘→＋□
★GAMMA RAY	←→←→↘↓↙←＋○
特殊能力：可空中連續前衝3次	
梅喧	
必殺技名稱	指令
疊返	↓↘→＋×
疊返 CHARGE ATTACK	↓↘→＋R1儲
妖斬扇	→↓↘＋△
鎌鼬	←↙↓↘→＋○
★連着三途渡	↓↘→↘↓↙←＋○

註：★＝覺醒技，◎＝受到攻擊時會作反擊之必殺技

隱藏角色使用法・2

啟動電源後，只要保持按着↓＋□＋L1＋R2直到開場示範畫面出現，即能馬上在故事模式以外使用上述三人。

隱藏無敵技

不論使用哪名角色，只要在CHAOS GAUGE全滿的狀態下，防禦對手攻擊時按面向着的方向＋×(如面向右便是→＋×)，畫面就會出現代表角色瞬間變成無敵狀態的GAMBLE字樣，但卻會消耗全部的CHAOS GAUGE。

BAKAMON巨大化

CLIFF具有挑釁性及攻擊力的必殺技BAKAMON，使用時會有55分1機率令飛出來的文字巨大化，除攻擊力較平時的為大外對手被擊中的話是會轉圈的。

AXL的秘密技

當AXL的CHAOS GAUGE全滿時，只要按→↘↓↙←＋×便可使用前衝後放出連串亂舞技的隱藏必殺技，此外在使用一擊必殺時是會有26分1的機率出現一個下降着的火球。

POTEMKIN狂暴化

當POTEMKIN的CHAOS GAUGE全滿而體力低於一半時，其狂暴化的隱藏能力便會發動，在這狀態下站立大斬、蹲下大斬及空中大斬都會和必殺技一樣，即使對手擋格亦會受到傷害。

突進速度增加

當DR.BALDHEAD使用必殺技GOING MY WAY後，他便會在空中前衝，這時若快速地按前衝的方向2次，就能提高前衝速度更早擊中對手。

超低空空中前衝

當使用那些可以空中前衝的角色時，只要在地上快速按→↗→(角色面向右邊時)便可作超低空空中前衝，能對經常蹲下防禦的角色施以重擊。

MAY的隱藏必殺技

正常來説使用MAY的必殺技AQUA ROLLING時，她是會作橫向前衝的，但是若按←↙↓↘→＋△則會令軌道改變。

拳皇'97

超人氣平面對戰格鬥遊戲系列第四集，故事延續自前作關於草薙京等人與甦醒過來的OROCHI之激鬥，系統作出變更設定ADVANCED及EXTRA模式，好讓習慣了前兩集不同系統的玩家適應；PlayStation版更可在對戰模式使用OROCHI與及收錄有《THE KING OF FIGHTERS京》的片段。

SNK　98年5月28日　358港圓



使用隱藏角色

不論在哪一個模式，只要在選擇角色畫面決定好所使用的模式後，同時按L1和R1便可使用「在月之夜藉着大蛇之血而發狂的庵」、「在闇之中藉着大蛇之血而覺醒的LEONA」和OROCHI隊的「乾枯大地之社」、「荒狂電光的SHERMIE」及「控火之CHRIS」。

使用OROCHI

在對戰模式中，只要輸入上述秘技令5名隱藏角色出現，再按L2＋R2就能選用最終頭目OROCHI；下方是其必殺技表(★是超必殺技)。

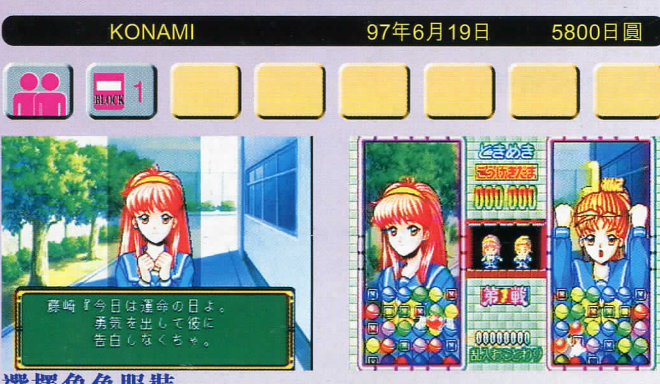
OROCHI	
技名	指令
火柱昇擊	→↘↓↙←＋×或○或□或△
衝擊波	↓↘→＋×
前方屏障	↓↘→＋○
斜上方屏障	↓↘→＋□
反彈對手飛行道具	↓↘→＋△
★畫面全體曬光	↓↘→↓↘→＋×或□
★吸入對手奪取靈魂	↓↘→↓↘→＋○或△

© 1998 川原工廠／講談社／新日本製紙 © 川原正敏／講談社 © 1998 ARC SYSTEM WORKS CO., LTD. © SNK 1997

心跳回憶對戰砌圖蛋

以《心跳回憶》眾女角作為賣點的砌磚遊戲第二作，系統和上集有點不同，玩者需要利用空框游標將方塊盛起，然後將它和版圖內其他方塊調位，只要有三塊或以上同色的靠在一起便會消去，至於模式則有故事性重的心跳模式、接近街機版的光輝模式與及題謎玩法的閃光模式共3種。

KONAMI　97年6月19日　5800日圓



選擇角色服裝

在單人專用心跳模式以外的所有模式裏，只要在選擇角色時以特定按鈕來作決定，就能替角色選擇所穿着的服裝款式；按○是泳裝，按△是校服，□則是便服。

使用館林見晴・1

在心跳模式中只要以全部11名基本角色來完成遊戲，就能在各個模式裏選用館林見晴。

使用館林見晴・2

在心跳模式中只要輸入名稱為「えんじぇる」，就能在所有模式中選用隱藏人物館林見晴。

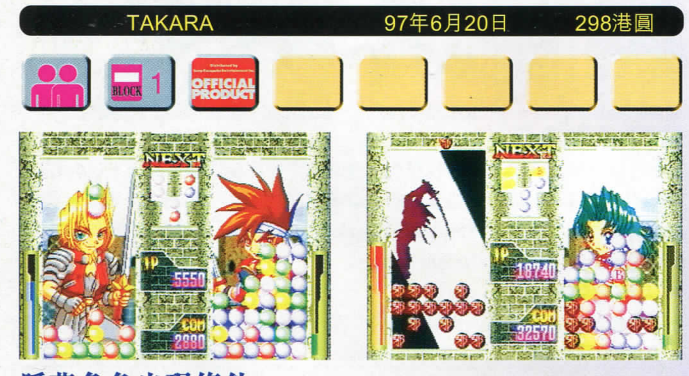
使用伊集院麗

首先要使用上述其中一個秘技來令館林見晴出現，接着在這狀態下於標題畫面順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，就可在光輝模式使用伊集院麗，不過卻無法在心跳模式選擇她。

PUZZLE ARENA鬥神傳

利用《鬥神傳》角色來作登場人物的PUZZLE遊戲，總共十人以上，在格鬥的《鬥神傳》中所擁有的挑撥技和必殺技，全都可在這裏使用，只要將三顆同顏色的鬥神玉聚集，就可儲存能量，只要有足夠的能量便可使出，除此之外，全遊戲還有四種不同模式選擇。

TAKARA　97年6月20日　298港圓



隱藏角色出現條件

當以「そこそこ」或以上的難易度來進行遊戲，只要戰勝頭目URANUS便可在完成遊戲後使用她，至於另一名隱藏角色SHO則要在不續關的情況下以「そこそこ」或以上的難易度來完成遊戲。另外，當使用DUKE來進行遊戲時只要連續輸掉4次，然後在第5次續關時按START來作決定便可使用セバスチャン。

使用隱藏角色

先接上1P與2P手掣來啟動電源，接着把游標指向標題畫面中的？？？，如順序按1P的□、△、○、×、□、△、×便可使用頭目角色URANUS，跟着順序按2P的□、×、△、○便可使用隱藏角色SHO，再順序按1P的○、△、○、×、△、×、○來進入選擇角色畫面，只要按着L1或L2來選擇DUKE就可使用隱藏角色セバスチャン。

贈品指令

只要在輸入上述的使用隱藏角色秘技後，再以1P來順序按○、△、○、×、△、×、○，便可進入贈品模式來聽取角色的說話。

STRESSLESS LESSON

以向戀人告白為目的的PUZZLE遊戲，玩者在8位男女之中選出自己和戀人，然後在遊戲進行途中，以取得的高點數勝出就可，不過必須作出更多連鎖才能取得高點數，使難度提高，此外，遊戲中每位角色的表情會因情況而有所改變，分別有喜怒哀樂不同的表情。

MAX FIVE　97年6月27日　4980日圓



實用指令

在讀碟期間出現「NOW LOADING」字樣時，順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、○、×、×、○，如果字樣發光便算成功，在這狀態下便能以初期得分為100分，與及壓力解消箭出現數目增至2倍的狀態來開始遊戲。

賭博模式

在單人模式當打敗敵人並出現勝利對白時，只要按START便會出現迷你老虎機。

THE BOMBING ISLANDS

是一位小丑使用炸彈的PUZZLE遊戲，在每個版面的小島上，四周圍都佈滿炸彈，玩者需要移動炸彈，利用炸彈的爆風作出連鎖，將小島上的所有炸彈引爆，當玩者燃點炸彈時，玩者要在三秒時間內離開爆風範圍，炸彈引爆的時候視點會隨即改變，讓玩者看整個爆炸的過程。

KEMCO　97年7月18日　4800日圓



倉庫番BASIC

長壽智力遊戲再現PlayStation，比較起先前所推出的《究極之倉庫番》，對象變回技術較普通的玩者，縱使如此，仍根據難易度劃分為7種不同等級以供選擇，另一方面它保留了可自行設計倉庫版面的編輯機能，除利用記憶咭可儲存多達200關外還可用回前作的設計資料。

伊藤忠商事　97年8月7日　236港圓



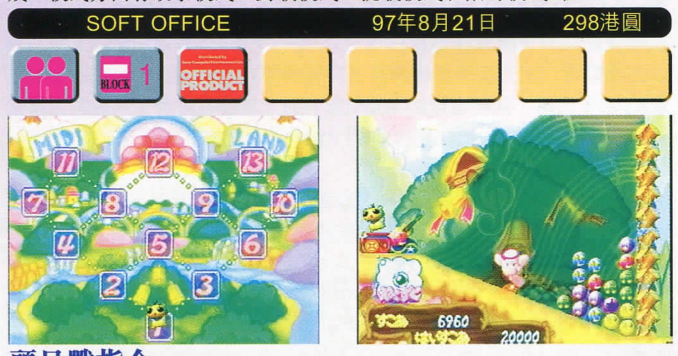




PASTEL MUSES

將傳統砌磚遊戲加以改良的PUZ，系統雖然同樣把3個或以上同色方塊堆在一起便可消去之，但地台底部卻是呈斜向而兼且是由砲台把方塊射出，相當有新意，至於每個STAGE則由3個配置不同的版面加上頭目戰所組成，模式方面有故事模式、對戰模式、挑戰模式和限時模式4種。

SOFT OFFICE　97年8月21日　298港圓



頭目戰指令

在選擇角色畫面中，只要順序按↓、↘、→、←、↙、↓後再按○作決定，便能進入和每關頭目對戰的模式進行遊戲。

選關

在標題畫面中，只要順序按↓、←、→、×便可在單人模式或計時模式自由選關。

觀看動畫

在選擇模式畫面中，只要按着SELECT和○來選取單人模式，便可進入觀看動畫模式。

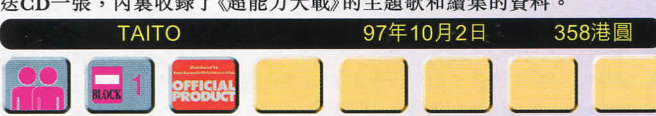
馬上出現完結畫面

在標題畫面中，只要順序按過↑、↓、↑、↑、↑後按住L1＋L2＋R1＋R2來按START，便可馬上觀看完結畫面。

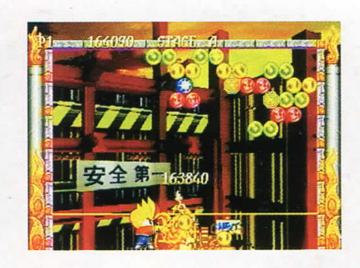
超能力大戰PUZZLE大戰

以人氣的3D格鬥遊戲《超能力大戰》為名的PUZZLE遊戲，遊戲中的人物當然是全部SD化，使到角色的樣子更可愛，將相同顏色的泡泡集合，令其消失而作出連鎖，以低消所有泡泡為目的的遊戲，此外，初回特典還附送CD一張，內裏收錄了《超能力大戰》的主題歌和續集的資料。

TAITO　97年10月2日　358港圓







使用鈴木正人(暫名)

在單人模式中，只要使用全部9名角色來完成各自的9個版面(即總共81關)，便可在單人模式及對戰模式裏選用鈴木正人(暫名)。

Cu-On-Pa

遊戲的玩法是控制一個六面體在版圖上移動，當移動的位置對應了同色的方格便可以令地版消失而得分，當令地板全部都消失便可以過版。遊戲除了獨自進行的模式外，還有「二人玩」、「破解難題」等模式可供選擇，適合喜歡玩智力遊戲的人一試。

T&E SOFT　97年10月9日　4800日圓







選關

在選擇角色畫面先選取最下方的NEW ENTRY項目，然後分別輸入「STA」、「GE」、「SEL」、「ECT」，就能選擇所有版面來進行遊戲。

觀看片段

在選擇角色畫面裏，只要分別輸入名字為「DEM」、「O□P」(□是空格)、「REV」、「IEW」，在主目錄中便會出現能夠選看示範畫面及片段的DEMO PREVIEW項目。

改變遊戲標題

啟動電源後只要在生產商T&E SOFT的標誌出現時，按着L1＋L2＋R1＋R2來按START，就可令遊戲標題變成《CU-O-PAN》。

心跳拍照時機☆拼成戀之砌圖

砌圖與攝影集於一身的遊戲，玩者扮演遊戲主角瞬介來與女孩作砌圖對戰，否則是不能拍到她們的相片，若玩者在對戰中取得勝利，便會與她進行談話，從而增加她對玩者的信賴，這樣就能拍到她們的相片，此外，遊戲中還有對戰模式，可選擇曾出場的女孩。



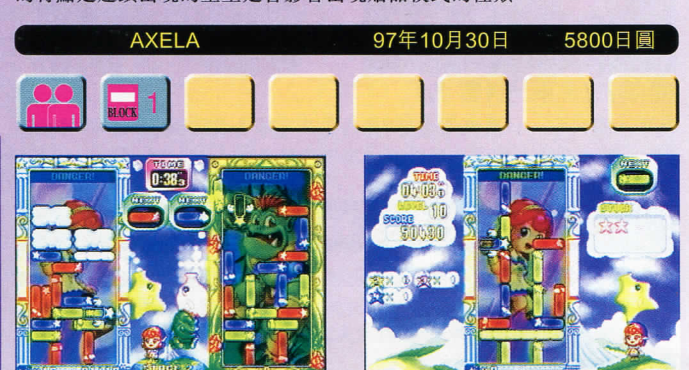
PUZZLE GAME

Licensed by Thinking Rabbit,inc.　1997 ITOCHU Corp.　Soft Office　TAITO　T&E SOFT,Inc./Under license from ONESONG PARTNERS,INC./Original game design & Programme ONESONG PARTNERS,INC.
NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

STAR SWEEP

這是一個落下型方塊遊戲，完成連鎖的方法是將同顏色的方塊的星星連接，方塊便會消失。遊戲除了可以一人或二人玩之外，還有一個記錄模式，玩者可以挑戰自己的能力，試試能否打破記錄做出規定的連鎖。遊戲的特點是連鎖出現的星星是會影響出現贈品模式的種類。

AXELA　97年10月30日　5800日圓



收集星之碎片的用途

在故事模式裏，只要收集到一定數目的星之碎片，就會出現各種贈品模式及隱藏角色。

碎片數目	效果
100	出現贈品模式 1
200	對戰時可使用 B1
300	對戰時可使用 DR.J
500	在星之碎片的說明裏可看到有關皇冠的消息
1000	在選項功能可設定單人模式選擇角色
1500	記錄練習模式時連鎖數目等資料
2000	可和 BENJAMIN 對戰及出現贈品模式 2
10000	標題畫面產生變化

TRIPUZZ△

原理相當簡單的砌磚系遊戲，和一般使用正方形作為方塊單位的同類遊戲有點不同，它每枚方塊都是由2個直角三角形方塊所構成，雖然將4枚同色方塊堆在一起便能消去之可是也很考智慧，除單人模式和對戰模式外還有合共100關需要運用連鎖才能消去全部方塊的智力模式。

SANTOS　97年10月30日　4800日圓

出現提示

在謎題模式只要保持3至4分鐘甚麼也不做，便會出現第1個提示，繼續等待下去便會出現合共5個提示。

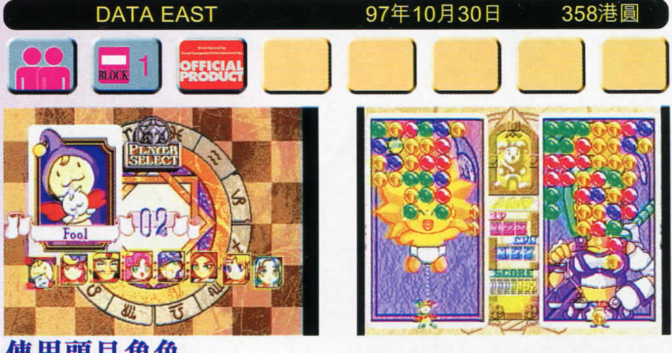
自殺指令

先接上2P手掣來啟動電源，然後選擇和電腦對戰模式或二人對戰模式，只要同時按着L2、R2、×便會即時輸掉。

MAGICAL DROP III~貪婪特大號

系統別具一格的PUZ第三作，只要把3枚或以上同色方塊堆起便可令它們消失，和前作一樣可選用角色都是來自塔羅牌，更新點除增加角色外還設定各種新功能方塊，此外還有段位認定模式和冒險旅程模式；PlayStation版增設難度較高的街機模式和收錄了約120張圖畫的贈品模式。

DATA EAST　97年10月30日　358港圓



使用頭目角色

在特別模式[おべしゃる]的故事模式[おはなしモード]裏，只要把難易度設定為正常或以上來完成遊戲，就能選用6名頭目角色，另外若能以難易度為正常以上在沒有續關的情況下完成遊戲，就能選用極強角色BLACK PIERROT，玩者可在故事模式與及對戰模式[たいせんモード]中使用他們。

使用STRENGTH父親

在特別模式的冒險旅程模式[すごろくモード]中，先選用STRENGTH來完成遊戲一次，接着在選擇角色時將游標移向STRENGTH並按住L1或R1來作決定，就可選用STRENGTH的父親進行遊戲；至於在街機模式[あ〜け〜ど]只需把游標指向STRENGTH後按△便可。

以數字來決定角色

在街機模式的故事模式中，只要在選擇角色畫面倒數時間之際按SELECT 3次，就能選用這按掣時間的對應角色，例如在9秒時按SELECT 3次便能選用HERMIT。

數字	使用角色	數字	使用角色
0	FOOL	9	HERMIT
1	MAGICIAN	10	FORTUNE
2	HI-PRIESTESS	11	JUSTICE
3	EMPRESS	12	HANGED MAN
4	EMPEROR	13	DEATH
5	HIEROPHANT	14	TEMPERANCE
6	LOVERS	15	DEVIL
7	CHARIOT	16	TOWER
8	STRENGTH	17	STAR

上級者模式

在故事模式或特別模式先選擇進行練習[れんしゅう]，然後在對戰開始前的咭片轉動畫面按START來提升難易度，每按1次便會令難易度提升1級，至於最高則可達第8級。

改變WORLD的服裝

當進入贈品模式裏的アトリエ目錄時，只要輸入下列指令就能替WORLD改變服飾；L1＋R1是像MOON的樣子，L2＋R1是像EMPRESS的樣子，L1＋R2是電單車手的樣子，而L1＋L2＋R1＋一則是埃及人的樣子。

貓變大起來

在特別模式的段位認定模式[ひたすらモード]，先選用FOOL來進行遊戲，然後在暫停時順序按↑＋△、→＋○、↓＋×、←＋□，成功輸入便會有FOOL的聲音，這樣在製成連鎖時便會出現一隻貓，而連鎖數目增加時貓便會變得越來越大。

AXELA　SANTOS LTD.　DATAEAST CORP.

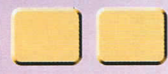
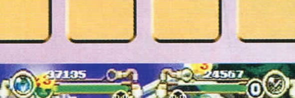
CALCOLO！

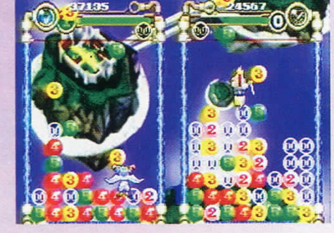
PUZZLE和射擊的合體，玩法是射中畫面出現的數字，當取得相同的數字之後便可以造出連鎖。此外還可以使用必殺技來攻擊對手，儲滿必殺技能量棒時便可以使用，最多可以儲三個階段。遊戲有幾個不同模式，如二人對戰、練習等等。

CLEF INVENTION　97年11月6日　4800日圓





使用兩大頭目

只要完成遊戲一次，便可使用頭目角色ヤン，至於在沒有續關下打敗ヤン所出現的隱藏頭目セレーネ，則需要以全部8名基本角色來完成遊戲，兼且要在沒有續關下來完成遊戲1次才可選用；他們均可在其他模式中使用。

自由選擇角色

將游標移到「カルコロ入門」的選項後，只要輸入下表內的指令便能選擇負責說明的角色，但留意ヤン與セレーネ這兩名頭目角色需要先達成他們的使用條件才可。

角色	指令
イーニー	按着R1＋R2來按○
ラファール	按着R1＋R2＋△來按○
ウィン	按着R1＋R2＋□來按○
カロル	按着R1＋R2＋START來按○
ヴァルト	按着R1＋R2＋SELECT來按○
ラーゴ	按着L1＋L2來按○
ディーオ	按着L1＋L2＋△來按○
ティフォン	按着L1＋L2＋□來按○
カン	按着L1＋L2＋START來按○
セレーネ	按着L1＋L2＋SELECT來按○

馬上觀結畫面

在選項畫面先按着SELECT來選擇「EXIT」項目，然後再按着START來選「おぷしょん」便可觀看全部角色的完結畫面，但若要觀看カン和セレーネ的完結畫面時需要先達成他們的使用條件才可。

無時間限制

在「きわめてカルコロ」模式中，只要在選擇角色時按着L1、L2和△來作決定，就會變成無時間限制。

泡泡龍方塊3 DX

移植自業務用版很受歡迎《泡泡龍方塊3》的強化版本，系統基本上一樣只要將3個或以上同色泡泡堆起來便可將之去，新增模式有謎題模式、評定段位模式及來自投稿共1025關的大全集模式，此外PlayStation版更設有當打敗一定數目電腦角色後就有隱藏人挑戰的特別對戰模式。

TAITO　97年11月6日　298港圓





與別不同的裏版模式

在標題畫面裏順序按1P的○、←、→、○，成功的話畫面右下角會出現一名遊戲角色，這時只要選擇街機模式或單人模式來進行遊戲，便會進入泡泡排列改變了的裏版模式。

隱藏角色出現

在這遊戲中合共有五個隱藏角色，其出現條件分別是(1)以普通的難易度在沒有續下完成單人對戰模式，(2)以困難的難易度在沒有續關下完成單人對戰模式，(3~5)在特別對戰模式中先要連勝7場，然後分別將三名隱藏角色打敗即可。

伸縮對戰

頗有新意的墜下型砌磚遊戲，基本方塊合共有5種顏色，和同類遊戲一樣只要將三個同色方塊連成直線、橫線或斜線便可消去之，當製造連鎖時就會在對手那邊出現無法直接消去的障礙物，至於最具特色的是設定了伸長來消去其他方塊的特殊方塊，巧妙運用便能出現大量連鎖。

TMF　97年11月20日　4800日圓





隱藏要素出現條件

只要符合特定條件，就會出現各式各樣的隱藏要素，至於「どな牧場」便是用來觀看遊戲中各種情報的模式。下列是表中各贈品項目的內容，TEST1是可聽取遊戲中的音樂，TEST2是可聽取遊戲中的效果音，TEST3是聽取故事模式中的對白，Sハード是對戰模式不會出現凝固方塊，カーソル是加快游標的移動速度，而きっちょむ是對戰時方塊顏色變成單色。

隱藏要素	出現條件
在對戰模式和無盡模式使用怪物	在故事模式中擊倒怪物
出現どな牧場	使用DONA來完成故事模式
在贈品選項出現凝固方塊	在無盡模式取得第1名來簽名
在贈品選項出現TEST1	在無盡模式取得超過100萬分來簽名
在贈品選項出現TEST2	在無盡模式取得超過500萬分來簽名
在贈品選項出現TEST3	在無盡模式取得超過1000萬分來簽名
在贈品選項出現Sハード	在無盡模式取得超過2500萬分來簽名
在贈品選項出現カーソル	在無盡模式取得超過5000萬分來簽名
在贈品選項出現きっちょむ	在無盡模式取得超過1億分來簽名

使用最強角色

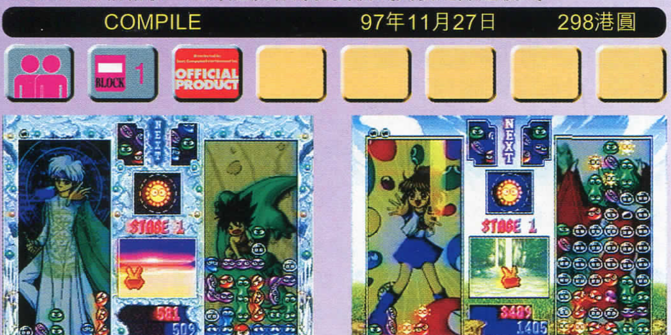
首先使用全遊戲最弱的角色きっちょむ連續輸掉50次，然後在選擇角色時將游標移向他按START來作決定，便能使用其強化版のにったきっちょむ，可算是遊戲中的最強角色。

CLEF　TAITO　TMF/協贊：（株）ツクダ

啫喱方塊SUN決定盤

超人氣砌磚系列第3作的移植修訂版，登場角色多達16名，玩法和前兩集大致相同，當四個或以上相同顏色的PUYO靠在一起便會消失，特點除增加了太陽PUYO外，亦設定了當雙方相殺時便會出現對應連鎖數目太陽PUYO之日輪相殺，此外還設有淘汰賽模式與及超難題模式。

COMPILE　97年11月27日　298港圓



選擇角色秘技

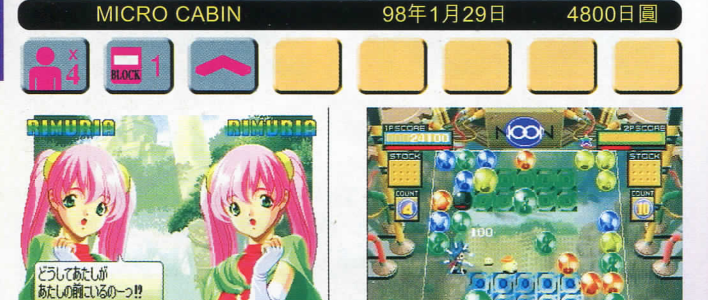
在特定的遊戲模式裏，只要選擇角色時先將游標移向下表的相對角色，然後按住START大約3秒，就可選用隱藏人物或是獲得特別效果。

模式	角色	效果
2人對戰	ドラコケンタウロス	1P與2P調轉位置
2人對戰或淘汰賽	シェリ	可選用サターン
	アルル	可選用カーバンクル
	ルルー	隨機選擇角色
	象大魔王	全部角色變成象大魔王

NOON

帶有相當高動作要素的PUZ，只要將3塊或以上稱為NOON的顏色寶石堆在一起便能令它們消失，每名玩者都有叫做CHECK ZONE的根據地，若被寶石佔據而10秒內無法露出空格就當作輸掉，另外玩者可使用必殺技及道具來解圍，至於遊戲模式則有故事和對戰等4種。

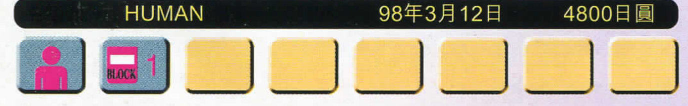
MICRO CABIN　98年1月29日　4800日圓

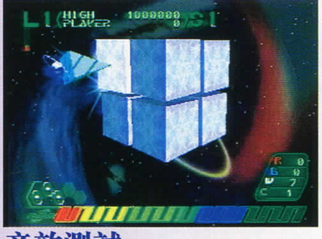


S.Q.~SOUND CUBE

聲音佔着重要位置的新類型智力遊戲，每關版面都是由一堆看起來毫無分別的正方體所組成，可從不同角度向方塊發射紅藍兩種識別聲納，根據方塊對聲納的反應來判斷其類別，只要把兩枚或以上同類方塊鎖定消掉直至剩餘核心方塊便算過關，至於方塊則合共有5款。

HUMAN　98年3月12日　4800日圓







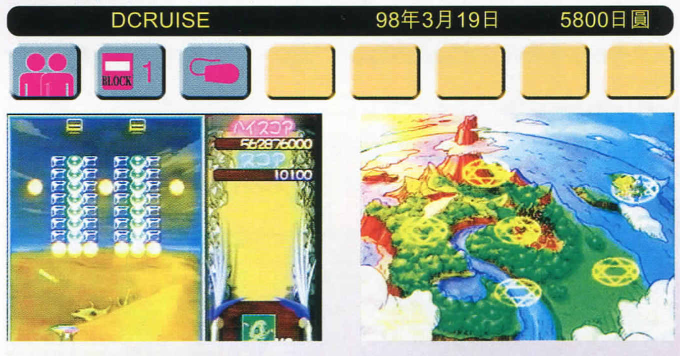
音效測試

啟動電源後，只要保持按着一、△、START、L1、R2不放直至生產商的標記消失，如果出現效果音便算成功，這時可在目錄畫面按SELECT來進入音效測試模式，用來聽取遊戲中使用了或是未使用過的音樂，按↑↓來選曲，△是演奏，←→是音源選擇，○是決定音源之開關。

PRISM LAND STORY

一個類似彈珠機的遊戲，不過玩法簡單，只要將畫面的那顆珠向上彈擊那些方塊便可過版，但是要完全攻略卻不容易，因為遊戲設定了七個世界、七十個版面，而且還有隱藏關和裏關呢！除了故事模式，遊戲也設有二人對戰模式，還可以取得一些POWERUP來幫助過版。

DCRUISE　98年3月19日　5800日圓



職業棒球 熱門PUZZLE STADIUM

與棒球集於一身的PUZZLE遊戲，遊戲中共有錦標賽和開幕戰兩種模式，玩法與真實的球賽同樣以9個回合作標準，OUT對方三位球員為1個回合，利用4個相同顏色的方塊相連，作出多個連鎖，就能更易爭取高分數，而到最後，當然會是由分數較多的一方獲勝了。

COCONUTS JAPAN　98年5月7日　5800日圓

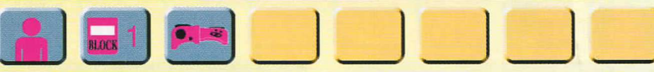


マイクロキャビン／大野功二　1997 1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD（社）日本野球機構　Dcruise.LTD/Siesta,Inc.　HUMAN 1998/1998 Media Entertainment Inc.

FORMULA CIRCUS

集模擬與賽車於一身的F-1遊戲，着眼點放在較講求準確性的車身設定，可調教的部件包括了車軚、頭尾定風翼、引擎和懸掛系統等共7個，除可正常地作賽外，還可改由電腦代替駕駛，適合對賽車有研究的玩家，此外多重視點設計令人有像觀看電視直播賽事的感覺。





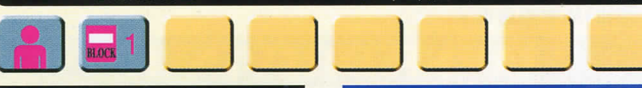




DEFEAT LIGHTNING

近未來機械人格鬥速度競賽，6名主角參加了沒有規則的比賽，為了奪得錦標而將對手一一擊倒，賽事中玩者需要控制機械人在3分鐘內盡量取得高分，只要將球體帶到目的地去便可得到分數，不過對手們亦會用盡一切辨法來加以阻止，非常緊張刺激。

DCRUISE　97年5月23日　5800日圓







改變機械人顏色

在故事模式或訓練模式中，只要在選擇角色時按住SELECT來按□、△或○作決定，連同基本顏色每名角色都會有4種顏色可作選擇。

INDY500

取材自美國著名賽事的多邊形賽車遊戲，很着重各種實際設定如賽前調教車身部件、天氣變化和臨場意外應變等，當路面情況改變時便需要更換車軚種類，汽油用盡或車身損壞就要駛入修理站，此外還可作上下分割畫面的2人對戰。

TOMY　97年5月23日　5800日圓





隱藏車與隱藏賽道・1

只要符合下表內的條件，就可得到對應隱藏車與及隱藏賽道。

隱藏效果	特徵	達成條件
PARK COURSE	相當考玩者的技術	在初期的3條賽道全部取得第1位
INDY CAR	材質與平時有點不同	在每條賽道取得第1位，連同隱藏賽道合共有4架隱藏車
SPECIAL ENGINE	加速及最高速度相當高	在PARK賽道取得短距離最多圈數第1位
SPECIAL TYRE	轉向優良兼且不會磨損	在PARK賽道取得中距離最多圈數第1位
PACE CAR	車身不會損壞	在INDIANA賽道取得長距離最多圈數第1位
OLD CAR	操控、轉向及速度均最佳	不論哪條賽道，只要以HARD的難易度取得第1位

隱藏車與隱藏賽道・2

只要在標題畫面順序按「○、×、△、□」合共3次，成功的話會出現引擎聲，這樣在進入遊戲後便可選用全部6架隱藏車，分別是4架顏色不同但能力一樣的INDY CAR、不會損壞的PACE CAR與及操控、轉向和速度均是最佳的OLD CAR；此外還增設了加速和極度最佳的引擎及轉向性能最高不會磨損的特別車軚。

400米賽事

在INDY500模式的預選賽選擇畫面中，只要將游標移到QUALIFY後按着L1、L2、R1與R2來按START，便可在長達400米的直線賽道進行比賽；在2P對戰模式中的受讓程度設定畫面也可以輸入這個指令。

重播時改變視點

只要在重播時按住SELECT來按START或○以外的任何一個掣，便會因應所按按鈕來改變不同的視點。

RUNABOUT

內藤寬所擁有的CLIMAX賽車作品，並非一般純鬥速度的遊戲，而是要在每關取得目標物品或完成指定任務後便以最快速度衝到終點去，途中會有各式各樣的障礙阻延玩者，若未能在限定時間內到達目的地、燃料用盡或遭受到一定程度損壞便會GAME OVER，至於登場車款連同隱藏車則超過20架。

YANOMAN　97年5月23日　358港圓





全部隱藏車出現條件

在這遊戲中除4架基本車外，玩者是可經特定條件來取得其餘隱藏車的。

隱藏車	取得條件
SIR	通過DOWN TOWN賽道
NSR	通過DOWN TOWN賽道
GTR	通過SEA SIDE賽道
BUS	通過SEA SIDE賽道
DAM	通過METRO CITY賽道
LIM	通過METRO CITY賽道
GTS	通過DOWN TOWN賽道時，破壞總值超過$1,000,000
FD7	4分鐘內通過DOWN TOWN賽道
ELS	通過SEA SIDE賽道時，破壞總值超過$2,500,000
GT1	4分鐘內通過SEA SIDE賽道
360	通過METRO CITY賽道時，破壞總值超過$2,500,000
GT1	4分鐘內通過TAC賽道
TRD	在SEA SIDE賽道中以超過180km/hr通過起步大直路並完成賽事
RSP	在SEA SIDE賽道中以超過230km/hr通過起步大直路並完成賽事
19A	以0破壞值通過DOWN TOWN賽道
PLC	以0破壞值通過SEA SIDE賽道
TNK	以0破壞值通過METRO CITY賽道
DSH	收藏在METRO CITY賽道中超級市場的飾櫃內

立即出現所有賽道及隱藏車

先接上2P手掣來啟動電源，接着在模式選擇畫面順序按2P的L2＋R1＋R2、R2、L2、R1，如聽到爆炸聲便算成功，這時只要開始遊戲便可選用所有隱藏車和賽道。

賽道視點

在車輛行駛的途中，只要按SELECT和△就可固定鏡頭的角度，變成從車外觀看的賽道視點。

Nihon Bussan　Dcruise,LTD.　TOMY/UNDER LICENSED FROM INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORP.,USA.　YANOMAN GAMES/CLIMAX

DEKA 4驅~TOUGH THE TRUCK

玩者所駕駛的是擅於在各種險峻崎嶇地區上作賽的四驅車，性能各有不同的車款共有6種，除了可選擇雪山、森林、峽谷、火山地帶、沙漠與山路6條賽道外，玩者還可在比賽前設定場地環境，例如在沙漠上出現狂風暴雨等。

HUMAN　97年5月30日　358港圓









ZERO 4賽車DooZy-J

以最短時間完成400米的跑車競賽ZERO 4為題材的RAC續篇，舞台移師至美國各大都市，主角為了成為世界最快速的男子因而參加ZERO 4大賽，途中會邂逅到不少美女同伴，和前幾集一樣除了靠做兼職外還設有迷你RPG和其他賭博場所，讓玩者賺錢換車或購入各種改裝用部件。

MEDIA RING　97年6月20日　6800日圓





特殊功效名稱×7

在故事模式開始時，只要替主角輸入指定的姓名(名字、名前)，就會有各種不可思議的效果發生。

輸入名稱	作用
輸入名字或名前為「うっひょお！」	在比賽進行中只要按START，就會變成以超高速的火箭引擎來行
輸入名字或名前為「ちゃりちゃり」	遊戲開始時會擁有$9999999。
輸入名字或名前為「サンキューー」	取得所有車的部件與及女孩子禮物
輸入名字為「SOUND！」與名前為「NOVEL！」	進入恐怖的音樂小說模式
輸入名字為「CHR-BG」	可自由選擇觀看登場角色及背景畫面
輸入名字為「BGMテスト」	音效測試模式
輸入名字或名前為「クルクルッ！」	在故事模式開始時，女同伴的感情值會變成最高

馬上出現製作人員畫面

在標題畫面只要同時按住↓、L1、R1和○，就會馬上出現製作人員畫面。

拗手瓜同角色對戰

在迷你遊戲「拗手瓜」的VS模式裏，只要選擇角色時是按START來作決定，雙方便可使以同一角色進行對戰。

取得稀有道具

在迷你遊戲「GHOST BREAKER」裏當進入LEVEL 2大樓的1F後，只要在沒有取得入口旁邊保險箱的情況下取走其餘寶物，那麼再折回入口打開那個保險箱就能得到稀有寶物アミュレット。

角子老虎機取得全7

在迷你遊戲「SLOT」當中，只要在老虎機轉輪開始轉動時按START暫停，然後按↑+△+L1+SELECT就會出現全7中大獎。

表情產生變化

在RPG迷你遊戲中，當讀入儲存進度時若保持按住↓和SELECT不放，在選擇角色畫面眾人就會變成相當開心或發怒的樣子。

IMPACT RACING

集賽車與射擊於一身的RAC，玩者需要在指定時間內駕駛高速跑車完成賽事，為爭取時間因而要使用雷射或導彈等武器來破壞敵車，只要解決一定數目的敵車就能進入獎分版面，順利通過可獲得火力更強的武器。

COCONUTS JAPAN　97年6月27日　6800日圓









7大超強密碼

密碼	功效
RABBITBADGER	自動跳到下一關
ALL.TOOLEDUP	開始時可使用所有武器
BONUS.LEVELS	進入獎分版面
ENDGAMELEVEL	由最後一關開始遊戲
JOURNEYS.END	觀看完結畫面
I.AM.IMORTAL	無敵
LOADSOFSTUFF	武器使用變成無限制

出現隱藏車

只要通過所有賽道來完成遊戲，在看過完結畫面來重新開始遊戲時，便會增加1架車隱藏車。

OVER DRIVIN' II

於多機種發售的《OVER DRIVIN》第2彈，忠實移植的實名超級跑車像法拉利F-50等共有8款，模式方面有毫無敵車干擾只講求速度的單場模式與目標是制霸全部賽事的錦標賽模式等，此外還有真實跑車的錄影片段。。

EAV　97年7月3日　5800日圓












RALLY CROSS

很講求玩者技術的越野車遊戲，賽道全為起伏不定的地形故此很容易翻車，所以轉向時的滑行技巧非常重要，模式方面除了單人模式及同畫面分割2人對戰外，還有需要計算整段期間內之成績來爭奪總冠軍的全季模式。

SCE　97年7月17日　5800日圓












HUMAN/American Softworks Corporation/AVC Limited Partnership.Developed by Gremlin Interactive All rights reserved.　MEDIA RINGS CORPORATION　Funcom Dublin Ltd and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT　Electronic Arts　Sony Interactive Entertainment

特別密碼

只要根據下表來輸入SEASON名稱，便會有各種特別的效果。

輸入名字	效果。
im_a_pro	可選擇PRO的難易度
weeoo	使用全部隱藏車款
fat_tires	車軚變大
wheels	變成只有車軚
no_wheels	變成沒有車軚
noviscous	不會受到路面情況影響
banzai	不會撞到敵車
feather	重力減至 1/4
float	重力減半
stone	重力加倍
radbrad	重力變回原本一樣

RECIPROHEAT 5000

以海外每年盛行的飛機大賽作為題材的遊戲，在這遊戲中，共有十架航機選擇，機體由1940年開始至現在，所有全是如THUNDERBOLT等名機，甚至是在第二次世界大戰出現過的機種都有，在賽道中最快到達終點為勝利者，而且更沒有時間的限制，可一嘗自由飛行的樂趣。

XING　97年7月31日　358港圓



使用SUPER GEEBEE

當選定賽道後，先在機體選擇畫面選用GEEBEE，然後在讀碟畫面中不斷連按×，這樣只要在帶頭飛機上升之際畫面出現「GOOD！！！」的字樣便算成功，玩者就可使用外表雖然相同但極速卻提升了的SUPER GEEBEE。

隱藏戰機

只要完成遊戲一次並看過完結畫面，與及在任何一條賽道中全部10架戰機都能取得第1位，返回選擇戰機畫面便會出現F16和STEALTH這兩架隱藏戰機。

激突！四驅BATTLE

玩者所駕駛的是能夠在崎嶇不平賽道上競賽的四驅車，不同速度及扭力之四驅車共有4款，可自行設定喜歡的車身顏色，雪山、沙漠、泥地及山路等賽道共有12條，當轉換為主觀視點時駛過凹凸地面的震動感猶如真實一樣，至於在對戰模式則可作縱向或橫向畫面分割，適隨尊便。

COCONUTS JAPAN　97年7月31日　5800日圓







隱藏賽道

在輸入名字的畫面裏，只要依照下表來輸入特別的名字，便會出現其對應隱藏賽道。

輸入名字	賽道名稱
FRIENDLY	DIRT DASH
SANDDUNE	PHARAOH CURSE
CRZAY	SAND TRAP
ELITE	UNDER CONSTRUCTION
SNOWMAN	SNOW BALL EXPRESS
ALLTRACK	PIPELINE WAY

隱藏車款

在輸入名字的畫面裏，只要依照下表來輸入特別的名字，便會出現其對應隱藏車款。

輸入名字	車輛名稱
SPRINTER	DUNE BUGGY
FIFTY	HOT RED
LOWRIDER	STOCK CAR
BEEFY	MONSTER TRUCK

JetMoto

擁有在海上驅馳的爽快感覺，駕駛一架氣墊機在賽道上行走，是外國的移植作品，全遊戲共有十條不同的賽道，有的在海上、有的在雪山上、有的在陸地上，而且在每場比賽共有二十人參加比賽，陣容非常鼎盛，至於氣墊機是一架無重力的機械，若是在雪山上比賽，可以感到這種的感覺。

SCE　97年8月7日　358港圓



特殊密碼表

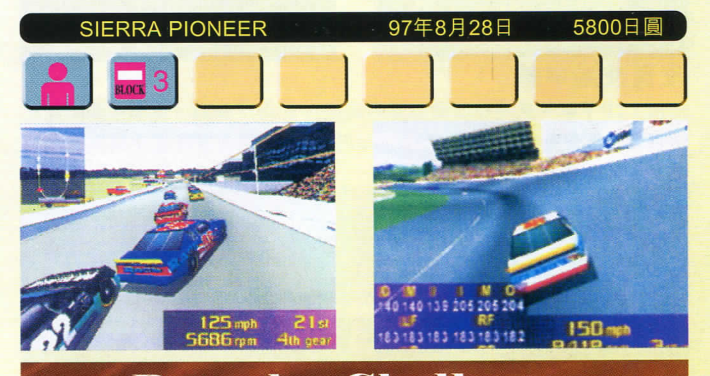
首先要在選項畫面把難易度設定為PROFESSIONAL與及把圈數定為6個，然後回到標題畫面順序輸入×、×、×、□、△、△、□、△，成功的話會出現「CODE ENABLED」，這時只要輸入下表內的指令便可得到各種效果，當然是可同時使用多個指令的。

效果	指令
無限使用 TURBO	△×→R2↑□↑△
2P 對戰時出現敵車	×□R2×△L2→↑
操控能力提升	↓×←L1←→
速度增加	△↑↑L2 L2↑↑↑
特技得分加倍	→↑×L2△×R1 R2
可作空中刹車	R1 R2→L2↑×↑×
摩擦減少	↑R2 R1→L1□→→
摩擦消除	□L1△→L1↓R2△
改變視點	△↓□△L1 L1 R1 R1

NASCAR RACING

遊戲的設定有如真正比賽一樣，玩者除了要有一定技術之外，還要好好利用一些特點，如在前車後面可以減低風阻等等，才能勝出。控制方面玩者可以選擇用操作較簡單的普通手制或者動作比較仔細的ANALOG手制。

SIERRA PIONEER　97年8月28日　5800日圓

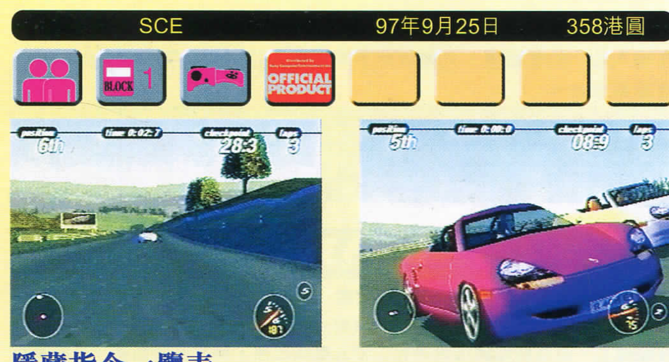


Porsche Challenge

海外3D賽車移植版，可選用車款全為著名的保時捷BOXSTAR，系統上設有使用時非常接近真實情況的手拉刹掣器，賽道方面有德國保時捷車廠的測試賽道與及以美國和日本景色的原創賽道，至於6名登場角色雖然不會影響速度但有技術上的分野。

XING/METRO　COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT　Sony Interactive Entertainment Inc.　Sierra Pioneer Inc.　Sony Computer Entertainment Europe(A Division of Sony Electronic Publishing Limited)/All rights in the Porsche name are licensed by and reserred to Porsche Aktingesellschaft.Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG.

SCE　97年9月25日　358港圓



隱藏指令一覽表

在主目錄畫面裏只要輸入下表內的指令，便會追加名為「SECRET MODES」的項目各有着不同效果；留意除可同時使用多個指令外，再次輸入經已實行之指令則會令效果取消。

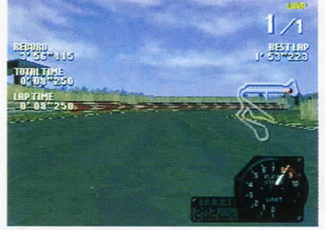
指令	效果
L1＋L2、R1＋R2＋□	可以RETRY無限次
→＋□、←＋×＋SELECT	TEST DRIVER出場
←＋×、→＋□＋SELECT	可以調教TEST DRIVER的車
△＋□＋×、L1、L2、R2、R1	變為魚眼視點
□＋×、L2＋R2、□＋×、L1＋R1、□＋×	車身變成透明
按着SELECT來按□、×、□＋×	速度增加
□、×、□	玩者車輛可作跳躍
↑＋□、↑＋×、↑＋□、↑＋×、↑＋□、↑＋×、↑＋□	全部車輛都可跳躍
↑、←、→＋SELECT	泥地作賽
□、×、←＋SELECT、→＋SELECT	馬上出現完結畫面
↑、△、↑、△	角色產生超高音
↓＋START、↑＋START、SELECT、START	出現INTERACTIVE COURSE
↑＋SELECT、↓＋SELECT、START、SELECT	出現LONG COURSE
←＋×、↓＋△、→＋□	鏡子模式

J's RACIN'

這是一個由現役N1耐力賽冠軍監制的賽車遊戲，題材當然是關於N1耐力賽，而賽道也是和現實的一模一樣。此外，玩者更可以自己調教車輛，來造出最好的成績。遊戲有一個特別的模式，就是讓玩者挑戰自己的TIME TRIAL模式，當完成一次賽道之後，便可用自己的記錄當作電腦駕駛的車來進行比賽。

DIGITAL FRONTIER　97年9月25日　5800日圓







改變使用車款

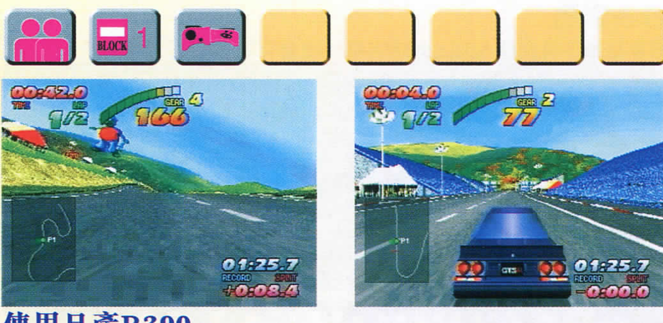
先接上2P手掣，然後在啟動電源時按住2P的指定按鈕，直至生產商標記出現時也要保持按着不放，這樣在2P對戰或自由作賽模式中所使用的車款便會產生變化。

指令	對應車種	變化
R1＋START＋↑＋□	CASTROL	加上贊助商的標記
R1＋START＋↑＋△	ADVAN	加上贊助商的標記
R1＋START＋↑＋○	CLASS 1	變成GTO或SKYLINE
R1＋START＋↓＋□	HONDA	變成HONDA的車
R1＋START＋↓＋△	DUNLOP	加上贊助商的標記

OVER DRIVIN' SKYLINE MEMORIAL

集合日產高級跑車SKYLINE全系列的多邊形賽車遊戲，登場車款包括有當年名車KPGC100以至怪物般的R390等可算是一場夢幻比賽，賽道方面有北歐村落、急彎山道與及像過山車那樣高低起伏等合共7條，除一般賽事模式外，亦可從汽車飾櫃模式觀看歷代名車的雄姿。

EAV　97年10月2日　5800日圓



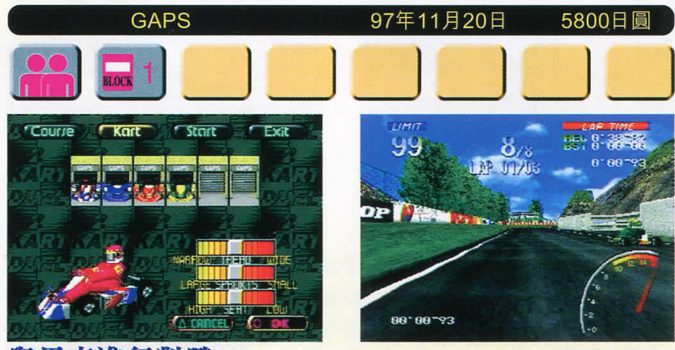
使用日產R390

首先在錦標賽模式輸入密碼為「PPPPPP」，接着要在全部賽道中取得優勝，就能夠在計時模式裏選用超強的隱藏車R390。

冼拿高卡車2

這是一個為紀念著名車手冼拿而製作的高卡車遊戲，遊戲中除了賽車模式之外，還有一些關於賽車的問答來考驗玩者，及在「紀念冼拿」模式中有冼拿的圖片。

GAPS　97年11月20日　5800日圓



與黑車進行對戰

首先輸入名字為「SENNA□1」(□是空格)，然後選擇格林披治模式便可馬上挑戰第一循環的EXTRA GP賽事，只要戰勝黑車並輸入名字為「SENNA□2」重新開始遊戲，就可以使用該輛黑車。

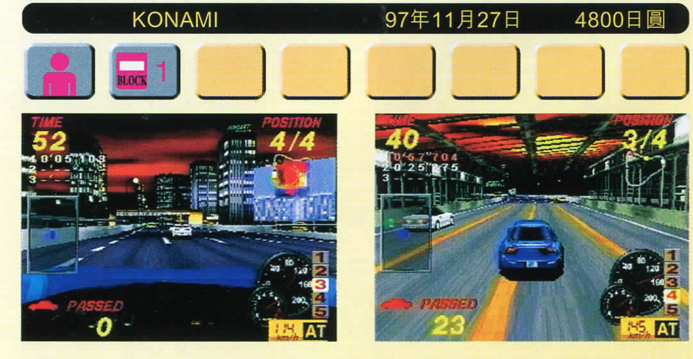
取得冼拿專用車

首先輸入名字為「SENNA□3」來進入格林披治模式，接着到了第二循環的EXTRA GP賽事時便會強制地和冼拿對戰，只要打敗他便可在遊戲開始時選用黑車和冼拿專用車。

MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2

業務用版本推出時受到好評的家用移植版，畫面上賽道及所有車輛都是以多邊形繪畫而成，充滿速度感之餘亦能令玩者更為投入，灣岸高速公路等合共3條賽道是根據實際路線而製成，另外道路上的房車、巴士和電單車等會加以妨礙着，頗考閃避技術。

KONAMI　97年11月27日　4800日圓



TYO 1997　Electronic Arts.　Product Licensed by Ayrton Senna Foundation Limited./GAPS INC.　KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

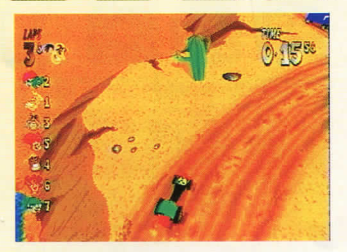
DARE DEVIL DERBY 3D

移植自外國充滿漫畫感的賽車遊戲，玩者可從8名各有不同個性的賽車手裏選取一人進行遊戲，在採用正下方視點的遊戲畫面中合共有38條賽道，由普通的街道戰以至海底和宇宙區域等，跑車會因應情況而變為潛水艦或太空船參賽，至於其魅力當然是可作8人同時對戰。

HARVEST ONE　97年11月27日　5800日圓







隱藏版面

除速度競賽模式外只要在全部5個版面取得勝利，就可在SECRETS項目選擇難易度較高的3個隱藏版面。

SIDE BY SIDE SPECIAL

可選用車款均是真實存在的多邊形賽車遊戲，全部合共16款跑車中各有不同能力，需要掌握每部車的特性才能取得更快圈速，賽道方面採用季節上的特色較有新意，配合全部3種視點別具特色，至於模式則有和敵車爭取最佳名次的排名模式與及計時模式兩種。

TAITO　97年12月4日　5800日圓







出現原創賽道

只要在全部賽道裏的其中6條取勝，就可選用隱藏賽道ORIGINAL 1，在8條賽道勝出便可使用隱藏賽道ORIGINAL 2，至於在10條或以上賽道勝出便能選擇隱藏賽道ORIGINAL 3。

隱藏車

當在ORIGINAL 1賽道中取勝，便可選用直路時加速力最佳的隱藏車TAITO BAN；若在ORIGINAL 2取勝便可選用操控性較佳的隱藏車TAITO 1BOX；在ORIGINAL 3取勝則會出現扭力驚人的隱藏車TAITO TRUCK。

名車列傳Greatest 70's

《名車列傳》將在70年代有名的車輛在遊戲中復活過來，並在賽道上飛馳，而且玩者可以對車的各部份進行調節，也可以在比賽得勝後換取強力的部件來強化車輛，更可以看到那些經典汽車的資料和圖片呢！

EPOCH社　97年12月18日　5800日圓







取得超強隱藏車

首先要通過難易度LV.5的賽事，接着在製作人員名單播放完畢時按○或START，就會進入難度更高的LV.6級別，選擇好賽道後會隨機出現名為瀨名美靜的角色，戰勝她可取得隱藏車TOYOTA SUPRA RZ；同樣地亦會隨機出現另一名角色生澤徹，擊敗他可得到隱藏車SKYLINE ST-R。另外，在故事模式如能分別在LV.5全部賽道的宿敵戰與及6架車同時作賽的賽事中取得第1名，就可到解體屋去購入另一款名車NISSAN R380了。

隱藏賽道

在故事模式先要進行到可在LV.3或以上的賽道作賽，接着進入計時模式只要在選擇賽道時按住L1，便會出現TETSU-O這條鏤形隱藏賽道了。

轉換視點

不論在哪一個模式，賽事開始時所使用的視點為BEHIND VIEW 2，若在暫停時 按過SELECT 7次後再按L1、L2、R1、R2、□、△、×或○其中一個按鈕，便可自由改變視點，而在這狀態下再按SELECT就會還原為BEHIND VIEW 2。

MOTO RACER

一隻以電單車作主題的賽車遊戲，可選擇的車種共十四款之多，而其中分為SUPER BIKE系和MOTOCROSS系，各有不同性能，而在比賽方面，不單賽道上的風景比較優美，還有四種不同的視點選擇，此外，當完成每一條賽道後，都會重現玩者在賽道上飛馳的樣子。

EAV　97年12月18日　5800日圓







GRAN TURISMO

97至98年度最受注目的賽車遊戲，登場真實車款達百多種由著名超級跑車像NISMO 400R、SUPRA RZ和NSX以至普通房車都有，每一架的造型都非常迫真，玩法方面也並不是純粹賽車而矣，玩者需要妥善地調教座駕並且考取必須車牌，才有資格參加更高級的賽事贏取更多名車。

SCE　97年12月23日　358港圓







Published by HARVEST ONE/Four Winds Software Inc./Mindscape,Inc.　TAITO CORP.　EPOCH CO.,LTD.　Delphin Software International.　Sony computer Entertainment Inc.

獎品車取得方法

在GT模式只要在下列比賽中取得總排名第1位，就可獲得特別的獎品車作為獎勵，留意若表內賽事是有2款獎品車的話，玩者是會隨機得到其中1部的。

賽事名稱	獎品車名稱／級別
FF 挑戰賽	(1) CELICA／SS-II (2) CR-X EF-8／Si-R
FR 挑戰賽	(1) Sil Eighty (2) S13 SILVIA／Q's 1800cc
4WD 挑戰賽	(1) ALCYONE／SVX S4 (2) LANCER／Evolution IV GSR
改裝車世界第一賽事	(1) R32 SKYLINE'91／GT-R (2) AE86 SPRINTER TRUENO／GT-APEX
正常車款世界第一賽事	(1) SUPRA／RZ (2) IMPREZA'96／SEDAN WRX-STi Version III
輕量級挑戰賽	(1) EUNOS ROADSTAR (2) EK CIVIC／Type R
英日選拔賽	(1) CR-X del Sol／LM Edition (2) Cerbera／LM Edition
美日選拔賽	(1) FTO／LM Edition (2) VIPER／CTS-R
英美選拔賽	(1) RX-7／A spec LM Edition (2) Concept Car
MEGA SPEED CUP	(1) SOARER／2.5GT-T VVT-i (2) DB7／COUPE
SUNDAY CUP	DEMIO／A Spec
CLUBMAN CUP	Camaro／Z28 30th Anniversary
GRAND TURSIMO CUP	CHASER／LM Edition
GRAND VALLEY 300km耐力賽	BLACK CASTROL SUPRA／GT
S.S. Route 11 ALL NIGHT耐力賽	S14 Silvia／LM Edition
S.S. Route 11 ALL NIGHT耐力賽2	NISMO GT-R LM
LICENSE B	Concept Car
LICENSE A	TRD3000GT
LICENSE IA	NISMO 400R

隱藏賽道

在快速街機模式中，只要以初級或以上的難易度選用ABC三個級別的車款，在合共四條的賽道中都能取得第1位，便會增加對應的隱藏賽道。

HI FI模式

在快速街機模式中，首先在最初出現四條賽道的全部級別取得第1位，接着再在四條新增賽道的全部級別取得第1位，便會在目錄畫面追加「GT HI FI」的項目。另外，在GT模式玩者要先勝出GT WORLD CUP奪取總冠軍，跟着看過完結畫面再進入GT模式並選擇GO RACE，只要選擇EVENT中的NEXT後再選擇NEXT亦能得到HI FI模式的效果。在這HI FI模式裏畫面質素會比平時的為高，但在CLUBMAN STAGE R5、SS R5與及SS R11這三版裏是不會有敵車的。

MICRO MACHINES

雖然是賽實遊戲，但是它的場地卻是耳熟能詳的，因為玩者所駕駛的車是賽車的縮小版本，而賽道就是廚房、桌球檯、書檯等地方。不過別於其他賽車遊戲，它還有輔助道具，可以拋離對手，令對手停下來等等。

NAMCO 98年1月1日 358港圓

特殊名字

只要依照下表來輸入名字，若決定時出現和平時不同的音效便算成功，藉此可得到一些特殊效果，至於這些效果還可一併使用。

名字	效果
GIMMEALL	對戰時可以選擇全部賽道
WINTERY	勝利時會有類似雪花的紙屑出現
CATLIVES	隻數增加至9個
TANKS4ME	可以使用坦克車

改變視點及令敵車變慢

在遊戲中先按暫停，然後順序按←、→、□、○、←、→、□、○，當解除暫停時便可改變為車後視點；若在暫停時按□、○、△、□、×、○、△、□、×則可令敵車變慢。

V-RALLY'97 CHAMPIONSHIPEDITION

這個賽車遊戲中「TIME TRIAL」、「ARCADE」、「CHAMPIONSHIP」模式都一應俱備，當然還有很多車輛可供玩者選擇，除了一般汽車的設備之外，還加上了一個倒後鏡，以便觀看在後方跟隨着車輛的情況，防止它們「爬頭」。

SPIKE 98年1月8日 5800日圓



選擇所有賽道

在生產商INFOGRAMS的標誌出現時，如在順序按←、→、○、○+△後出現「LOCK OFF」字樣便算成功(以下簡稱「解除指令」)，這樣在街機模式便可選擇全部賽道。

賽道變得狹窄

先輸入解除指令，然後按着L2不放直至「NALLOW ON」字樣出現，這樣在街機模式便能在比平時狹窄的賽道NALLOW STAGE進行遊戲。

時間結束亦OK

先輸入解除指令，然後按着L1不放直至「TIME OFF」字樣出現，這樣在街機模式即使時間到了也不會GAME OVER可繼續進行遊戲。

重新開始賽事

先輸入解除指令，然後按着□+R2不放直至「RESTART ON」字樣出現，這樣在街機模式暫停時便會增加可重新開始的RESTART選項。

特別車輛

先輸入解除指令，然後按□1次再按着□+R1不放直到「EXTRA CAR」字樣出現，這樣便可在選擇車款畫面選取4×4與BOOSTED CAR這兩架特別車。

謎之賽道

先輸入使用特別車輛的秘技，然後進入冠軍賽模式選擇SWEDEN・SS1賽道，就會發現讀碟畫面有所不同，代表正進入過山車般的？？？STAGE。

FORMULA 1 97

以真實一級方程式賽車作為題材的遊戲，由於各車手都是以實名登場故此相當受歡迎，資料方面固然作出了更新，至於本年度新增的澳洲賽道也在遊戲中出現，畫面方面較上集更為精細，同時操控與各種系統亦作出了改良，即使沒有玩過上集也能輕易地在遊戲中找尋樂趣。

SCE 98年1月15日 358港圓



The Codemasters Software Company Limited"Codemasters"All Rights Reserved.Codemasters is a trademark of Codemasters Limited.Micro Machines is a registered trademark of Galoob Toys,Inc.Namco is using the mark for the product pursuant to a licence.Namco is not affiliated with Galoob Toys,Inc. 1997 INFOGRAMS MULTIMEDIA.All rights reserved.V-Rally Published under licence from INFOGRAMS MULTIMEDIA S.A.France. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. 1997 PSYGNOSIS LIMITED.PSYGNOSIS and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.All rights reserved.Developed by Bizarre Creations.

隱藏賽道

在格林披治模式中，先替車手輸入姓和名為「TOO」與「EAST」，然後按×返回遊戲模式選擇畫面，再進入街機模式便可立即選取所有賽道來玩。

舊式遊戲畫面

在格林披治模式中，先替車手輸入姓和名為「BILLY」名為「BONUS」，然後進入選擇賽道畫面並選取訓練模式或單場作賽模式，這樣的話除了正常的18條賽道外還可選擇隱藏賽道「ADIA」「EDIALEDA」「SUNOB」和「SIXTIES」，最特別的是在格林披治模式「SIXTIES」是與街機模式有點分別，畫面會變成黑白和像古舊電影那樣出現一條條的直線。

高空視點

在格林披治模式中，只要替車手輸入姓和名為「ZOOM」名為「LENSE」，這樣無論在哪個模式視點也會變成從直升機拍攝的角度，而且建築物等都會變成綠色。

超巨大車軚

在格林披治模式中，只要替車手輸入姓和名為「LITTLE」名為「WEELZ」，這樣無論在哪個模式所有車的車軚都會變大，但性能卻保持不變，若選擇格林披治模式當轉換至車手視點時則會被車軚擋着大部份的視線。

雨天降着青蛙

在格林披治模式中，先替車手輸入姓和名為「CATS」名為「DOGS」，然後將天氣情況設定為RAINY，這樣便會有大量青蛙從天而降猶如下雨一樣。

OPTION TUNING CAR BATTLE

由日本人氣改車雜誌「OPTION」負責監修的3D賽車遊戲，顧名思義當然是以替跑車裝上各種強化配件來與對手比賽，連同超強改版收錄車款多達42種，目標是在真實存在的賽車場或高速公路展開激戰，另外在遊戲中提供改裝服務的專業改車商店則有11間。

MTO　98年1月15日　5800日圓









超強跑車

在街機模式先選用車款為N-33、車輛調整員為MiNe's與及LV.4的等級，跟着按SELECT便會出現N-33的強化版SUPER TARZAN號，若按START則會出現W-WAGON。

馬上擁有大筆金錢

在故事模式先選擇重新開始遊戲，接着輸入角色名字為Dai，那麼在開始遊戲時便會擁有100萬PT。

BUCKLE UP！

玩者在遊戲中扮演一名農夫，某日和孩子去買東西時，被警察誤會而受到追捕，於是駕駛着車逃難。玩法就是用盡一切方法逃避警察的追捕，但是路線則十分自由(可左穿右插闖市之中)。除了有兩架基本的車可以選擇之外，玩者還可以自行設計車的徽號，玩起來就會更投入啦！

SHANGRI-LA　98年1月29日　6600日圓









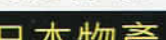


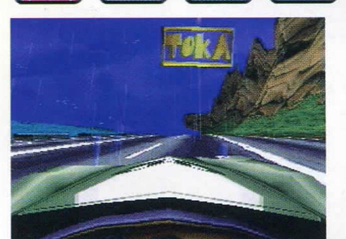



X.RACING

由秘密組織FAST所舉辦的非法賽車大會，比賽場地為森林或沙漠等各種不同地形，特點是賽事途中路面情況會產生變化相當考玩者的技術，最終目標是克服賽道障礙來贏取冠軍，模式方面有練習模式與及在限定時間內完成賽道便能晉級的冠軍賽模式，可在此選用高性能的車款參賽。

日本物產　98年2月11日　5800日圓





馬上出現隱藏賽道

基本來說若未完成SCOTLAND和WILDWEST這2條賽道，其餘3條隱藏賽道是不會出現的，不過只要在主目錄的選項中先進入密碼畫面，然後輸入「SFO」的話就會在MEDIUM難易度增加CHINA和ANTARCTICA賽道，與及EXPERT難易度的SAN FRANCISCO賽道。

Q版賽車3

繼上兩集大受歡迎後，亦很快地推出第三集，而今集所登場的賽道共有20條，比上集增加許多，在新加的賽道中，有些是「大腳八」專用的賽道，而且遊戲用回第一集的ON、OFF共存賽道，此外，今集出現隱藏賽道的條件，不單是要勝出比賽就可，有時還要在CHORO Q CITY中找尋的。

TAKARA　98年2月19日　358港圓












灣岸TRIAL

95年在SS上推出過《灣岸DEADHEAT》的完全進化版，此高速公路賽車遊戲共有4種不同模式，除了計時模式和對戰模式外賣點可算是充滿真實片段的故事模式，玩者需要在賽事中取得優良成績來追求5名女孩子，相當有戀愛要素，此外還有新增設的公路格林披治模式。

PACK IN SOFT　98年3月7日　6800日圓

M2TO/三榮書房　Shangri-La　Funsoft/Toka/Nihon Bussan Co.,Ltd. Sublicensed by From Winds Software Inc.　TAKARA CO.,LTD.1998　Victor Interactive Software Inc.





使用隱藏車種

在故事模式中所有版面都要取得第1名的成績，同時在ROAD GP模式全部賽道也要取得第1名，這樣便可在ROAD GP模式的選車畫面將游標移到特定車輛上，再按着L1＋L2＋R1＋R2來按×便會出現隱藏車款；下表是游標所指着的特定車輛與其對應隱藏車款。

游標位置	對應隱藏車
的士	SURF
巡邏車	貨車 1
S30Z	貨車 2
911TR	巴士 1
R39	巴士 2

增加車款

在ROAD GP模式或計時模式的選車畫面中，只要將游標移到C.T.O.後同時按SELECT、△、L1、L2、R1、R2，就會增加9架需要完成賽道才會出現的車輛。

自由觀看片段

在觀看片段模式的選擇女角畫面裏，同時按↑、SELECT、△、L1、L2、R1、R2便可選擇所收錄的全部片段，只要按×便能觀看；若同時按↑、SELECT、○、L1、L2、R1、R2則可看到製作花絮

開發者的車

在計時模式裏，當按START來選擇後只要按着L1、L2、R1、R2就會出現GHOST CAR選項，只要將它設定為ON便會在比賽中出現開發者的車。

NASCAR 98

一個以美國著名賽車盃賽改編而成的遊戲。遊戲中的車輛、賽道等等都是和現實的完全相同，玩起來時有真實的感覺。在「CHAMPIONSHIP SEASON MODE」中玩者可以挑戰全部17條賽道，和其他23架車輛爭奪第一位。

EAV　98年3月19日　5800日圓







大阪灣岸BATTLE

和《灣岸》系列大致相同，這次是在大阪進行的賽車遊戲，玩者可以在遊戲時一面感受速度，一面看到大阪的夜景。除了技術之外，玩者還要自行調教車子的各項細節，務求得出最好的車。

MEDIA QUEST　98年3月26日　5800日圓





秘密車牌

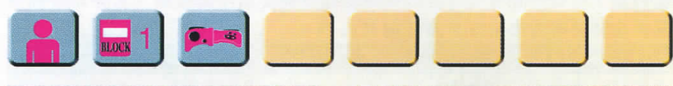
在故事模式或計時模式中，只要更改車牌時輸入下表內的號碼，按○作決定時若出現音效就代表成功，這時便可增加車款或觀看完結畫面。順帶一提，下表中的「SPEICAL車」是指AS-STAGE、AS-GTR和TARZAN-SP，而「一般車」則是指TAXI、K-VAN、TRUCK和4WD。

遊戲模式	車牌號碼	效果
計時模式	なにわ 88 わ 1-93	可以選擇道頓堀賽道
	なにわ 33 め 74-11	可以選擇裏六甲賽道
	なにわ 45 ろ 78-90	可以選擇道頓堀和裏六甲賽道
	なにわ 77 ね 53-00	除可選擇上述賽道外，還可使用SPECIAL車和一般車
計時模式與故事模式	なにわ 71 り 47-39	可以使用 SPECIAL 車
	なにわ 71 は 44-38	可以使用一般車
	なにわ 78 ら 84-50	可以使用 SPECIAL 車和一般車
	なにわ 33 も 8-02	可以使用 FUNKY-802
故事模式	なにわ 71 ま 59-69	開始時便取得 8020000 分
	なにわ 54 は 8-09	即時觀看完結畫面

TEST DRIVE 4

以知名超級跑車作賣點的賽車遊戲，登場的10種名車中全部皆以實名出現，有些耗油量極高而另一些則馬力超強，由於在公路上決勝負故此規則只需將對手擊敗便可，不過對手卻會製造交通意外來妨礙玩者，至於全部5條賽道則位於美國和日本等4個國家，各有不同風景與特徵。

EAV　98年4月2日　5800日圓







激走GRAND RACING

以世界各國作為舞台的3D賽車遊戲，各個擁有不同特色的賽道在畫面上作出精采變化，登場車款像越野車或跑車等多達40款，為了成為世界頂尖車手，玩者因而要到各個頗巧技術的賽道上作賽，至於模式則有週遊列國比賽的整季模式與計時模式等3種。

ATLUS　98年4月23日　5800日圓







1998 Electronic Arts.All rights reserved.　NASCAR is a registered trademark of the National Association for StockCar Auto Racing,Inc.　M2TO　MEDIA QUEST　Test Drive and Test Drive 4 are trademarks of Accolade,Inc.Copyright 1997.Accolade Inc.All rights reserved,developed by the Pitball Syndicate.　ATLUS 1998 All Rights Reserved.　Ocean Software Ltd.1997.Developed by Eutechuyn LTD.

STREET VICTORY~星野一義之挑戰

以全日本GT大賽作為舞台的賽車遊戲，玩者可選用CALSONIC SKYLINE等跑車參賽，模式方面有到世界各地作賽的格林拔治模式、爭取最快圈速的計時模式和畫面上下分隔的對戰模式等共4種，特別之處是畫面上的雷達會顯示對車速、貼地性及轉向產生影響的重力計。

CALSONIC　98年4月23日　5800日圓







版面、車款及賽道的出現條件

只要達到特定條件，就會出現難度較高的版面、車款及隱藏賽道供玩者選擇。

版面出現條件

版面	出現條件
第2版	在最初開始的格林拔治模式，總成績為第3名或以上。
第3版	第2版的格林拔治模式中取得頭3名以內。
第4版	第3版的格林拔治模式中取得第1名。
第5版	第4版的格林拔治模式中設定圈數為20而取得頭3名以內。
第6版	第5版的格林拔治模式中設定圈數為20而取得第1名。
第7版	第6版的格林拔治模式中設定圈數為FULL而取得第1名。

版面新增車輛及路線

版面	新增車輛	新增路線
第2版	GRAND PRIX、SPORT RACE、2P對戰：CALSONIC PRIME RA ITC，TIME ATTACK：R390GT-1	ASIA、ITALY
第3版	GRAND PRIX、SPORT RACE、2P對戰：R390GT-1，TIME ATTACK：R90CP、R90CK	PACIFIC、JAPAN (富士SPEED WAY)
第4版	GRAND PRIX、SPORT RACE、2P對戰：R90CP、R90CK，TIME ATTACK：GTP-ZXturbo	無
第5版	8款原創汽車，但不能選用第1至4版的車輛	無
第6版	能使用第1至5版的所有車輛及GTP-ZXturbo	無
第7版	沒有追加的車款或路線，只是提升了難易度。	

錶板消失

不論在哪個模式，只要在暫停時同時按L1、L2、R1和R2便能令G FORCE METER消失，再同時按這四個掣就會令全部錶板消失，如按多一次便會還原。

車子消失

不論在哪個模式，只要在暫停時順序按←、→、←、←、→、←當解除暫停車子就會消失掉，再一次暫停並重覆上述步驟便可還原。

回轉車子

在車種選擇畫面按L1或R1便可。

KATTOBI TUNE

擁有育成要素的賽車遊戲，在一個星期的時間內，在改車店調理車的性能，在賽道上練習和學習，遊戲的主要目的是參加ALL STAR GRAND PRIX並且取得冠軍，而在這段時間中還會遇上不少美女，能不能取得她們的歡心就要看玩者了，另外最值得一提的就是所有改車店都用回實名，使遊戲更加真實化。

元氣　98年4月23日　358港圓







使用隱藏車

只要符合特定條件，就可使用遊戲中的七款隱藏車，其中TYPE-86和TYPE-180是可在故事模式中使用，另外除正常商店外還新增了名為SADASHOP的隱藏商店，至於其餘的則只能在對戰&自由模式選用。

車名	使用條件
TYPE-86	使用2000CC以上級別車款勝出ALL STAR GP賽
TYPE-180	使用未滿2000CC級別車款勝出ALL STAR GP賽
TYPE-NA1	使用未滿1800CC級別車款勝出ALL STAR GP賽
DODA-S30	使用未滿1800CC車款在任何一個大會取得全勝
TYPE-GLR	使用全部級別車款勝出ALL STAR GP賽
TYPE-KTB	使用全部車款勝出ALL STAR GP賽
TYPE-RAV	當女朋友以車手身份出場時擊敗了她

選擇女朋友

在普通的故事模式中開始時是會隨機決定女朋友的，但在選擇重新開始遊戲時若按着←來作決定，就可100%選擇鈴奈作為女朋友；如按住→作決定則會是夏美。

能力值全滿

在故事模式的GARAGE畫面裏，只要順序按↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、SELECT，各項能力值就會馬上變成全滿，而這秘技是可無限使用的。

隱藏賽道

在故事模式中，先在兼職做家庭教師時和女朋友約會，然後到遊戲機中心去進行賽車遊戲對戰，勝出的話便可在對戰&自由模式選擇名為東京環狀線的隱藏賽道；另外當參加過ALL STAR GP賽後，在對戰&自由模式就會出現名為赤城OVAL CIRCUIT的賽道。

BattleRound USA

這不是一個普通的賽車遊戲，因為它採用了TOPVIEW由上看下的視點來進行遊戲。遊戲中共有8條賽道，各有不同的難度，如果在CHAMPIONSHIP MODE中得勝，還可以得到隱藏車輛。

日本物產　98年4月29日　5800日圓



出現新賽道

在標題畫面裏，只要順序輸入×、↑、△、↓、R1後按住L1來按START，就會追加隱藏賽道SUNKEN CITY；若輸入←、△、R1、○、L1後按住↓來按START，便可選擇將全部賽道左右反轉的鏡子賽道，方法是在選擇賽道時把賽道名稱下方的FORWARD改為REVERSE。

隱藏車款

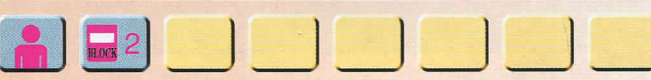
在標題畫面裏，只要順序輸入↑、←、→、×、○後按住□來按START，若聽到音效便算成功，這時便會出現SUPER BLUE、STOCK CAR、HOT HATCH與M4 SALOON合共4款隱藏車；若在標題畫面輸入L1、R1、L1、□、R1後按住↑來按START，就會出現HGV、MONSTER TRUCK、TROOPER和BUDGER另外4款隱藏車，而所有隱藏車均可在各個模式裏使用。

1998 CALSONIC CORP.　1998 GENKI　Published under licensed from PSYGNOSIS LIMITED.　1997 PSYGNOSIS LIMITED.PSYGNOSIS and the PSYGNOSIS and logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.All rights reserved.

RIOT STARS

以中世紀時期作為背景的SRPG，為應付敵國之侵攻卡拉因王國因而組織了宮廷軍，身為最弱小一隊指揮者的主角為抵抗敵人而奮力作戰，戰鬥中當儲滿力量之石便可使用破壞力極強的超級攻擊，隊伍編制方面玩者可在合共128種角色中自由組合，另外可在每版之間替部隊升級或轉職。

HECT　97年5月2日　6800日圓







增加金錢

在遊戲開始時只要輸入名字為「わにさん」，就可將所持金錢增加至10000 JEWELS。

NEORUDE

解謎成份較高的新類型RPG，操作上玩者並非直接控制畫面內3名角色，而是用滑鼠或手掣將游標指向特定位置，以給予各種指示去引導他們通過迷宮內的謎題，例如身為戰士的TIL在遇到魔法文字時，便要將角色轉換為另一人ARIA才能讀到訊息，至於戰鬥則是以實時進行。

TECHNO SOFT　97年5月9日　6800日圓












KAIN THE VAMPIRE~最後之選擇

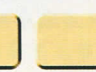
主角是一名在旅途中被盜賊殺害的貴族，死不瞑目下便帶着極度怨恨和憤怒到地獄去，後來他在妖術士的咀咒下重生，為了報仇與解除咀咒而踏上冒險之途，除可以劍技和魔法來對付敵人外，有時還需要變成狼或蝙蝠移動，另外由於變成吸血鬼所以要靠吸取人血維生。

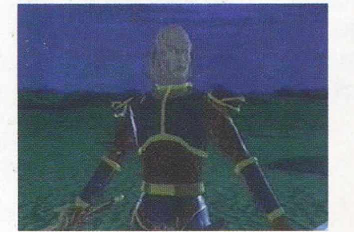
BMG JAPAN　97年5月30日　5800日圓

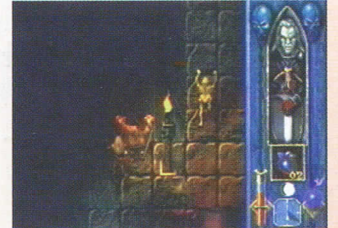








強力指令×3

在遊戲中先按暫停進入道具畫面，然後依照下表來輸入密碼便可得到各種效果。

指令	效果
↑、→、□、○、↑、↓、→、←	生命力回復到最大值
→、→、□、○、↑、↓、→、←	魔力回復到最大值
←、→、□、○、↑、↓、→、←	觀看遊戲所有片段

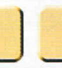
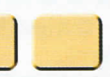
BOUNTY SWORD FIRST

遊戲以南北分隔的大陸作為舞台，主角會在町上遇上同伴或接受委託等事情來引發故事。而在戰鬥方面，包含了SLG的要素，利用實時和自動戰鬥形式進行，玩者只需在不同的情況下作出指示，之後AI便會依照指示來進行戰鬥。在遊戲進行時，還會因隊伍的組合而出現分歧。

PIONEER LDC　97年6月6日　5800日圓










音效測試

先選擇重新開始遊戲，然後在角色登錄畫面把第1人的名字設定為「MUSIC」，其餘的則無論怎樣亦可，這樣當開始遊戲時便會進入音效測試模式；按↑↓來選曲，SELECT是BGM與SE的切換，○和×是播放及停止；如按START便會離開這模式，正式進入遊戲。

能力值提升

先在隊伍畫面選擇「決意」，在職業選擇時將游標移到下面的空格，按着↓兩2秒後快速地按→，便會進入一個空欄，在這狀態下，武器和防具都不能用，但是能力會提升很多。

FINAL FANTASY TACTICS

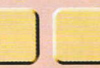
將《FINAL FANTASY》系列各種特色揉合在一起的SRPG，其立體版圖的地形高低差和地形效果對戰況有重大影響，系統上引入了像「侍」及「召喚士」等各有特性的職業制度，當角色成長至一定水平時，就會學到相對職業的特技，另外還有魔法、召喚獸和秘境等能引起玩家們共鳴的要素。

SQUARE　97年6月20日　420港圓












HECT · Technosoft · CRYSTAL DYNAMICS · PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS · 1997 SQUARE

複製武器

要進行武器複製，隊中起碼要有人擁有「二刀流」這個特技。先利用有二刀流的角色以左手裝備需要複製的武器，接着到武器店的試着室選擇「最強裝備」，之後再將左手的武器「試着解除」，最後選擇「試着終了」便會發現左手的武器被複製了。

聽取提示

在酒吧的老闆處接受任務時，聽完任務解説後按×取消（不接受任務），重覆上述操作便可以知道更多任務的提示。

隱藏同伴・勞動八號

當機工士加入之後，去機工都市便會發生EVENT，之後去炭坑都市就會有「炭坑的亡靈」的任務，還會遇到同伴ベイオウーフ（GUEST），之後到炭坑會有四次戰鬥，勝利之後レーゼ也會加入。這時再到機工都市便可得到勞動8號（同伴）。

隱藏職業・龍騎將

得到勞動8號後到機工都市，便會發生「發現天球儀」的EVENT，之後到ゼルテニア城的酒吧聽消息，便會出現另一個新任務「詛呪之島ネルベスカ」，到那裏戰勝勞動七號之後，レーゼ便會轉職為「ドラグナー」。

隱藏同伴・古蘭特

《FF7》主角クラウド加入的方法是：完成上述隱藏同伴和「レーゼ轉職」的秘技，之後到貿易都市ザーギドス，向該處的賣花少女買花，然後到機工都市便會發生「クラウド被召喚」的EVENT。在イグーロス的戰鬥完結之後，到貿易都市便會發生戰鬥，救出クラウド之後，他便會加入成為同伴。如要使用他的特技，就要到ベルベニア火山的頂部（隨機的戰鬥，並要有「アイテム發現」的特技）拿到「マテリアブレイド」才可。

深層洞窟

在聖地ミュロンド的戰鬥完結後，到貿易都市ウォージリス便會發生EVENT，之後在地圖右下角會出現一個新的地方，是一個十層的迷宮，在最底層可以擊倒敵人後學會最強的召喚魔法ゾディアーク。

迷你陸行鳥出場

在附送的體驗版中，在標題畫面出現後甚麼鈕也不按，四分鐘後便會出現一隻迷你陸行鳥。

提升勇敢值

只要在戰鬥中使用話術士「ほめる」這類能夠增加勇敢值的特技，便可在戰鬥結束後令難以上升的勇敢值稍為增加，增加「白刃取」等受勇敢值影響的反應能力成功率。

音效測試

在重新開始遊戲時，只要輸入名字為「BGMききたい」便可進入音效測試模式，在這裏能夠選聽連同沒有使用的合共96首音樂，而將游標指向曲目時按SELECT則會出現開發人員的説話。

真說侍魂 武士道烈傳

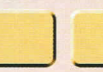
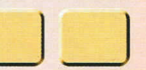
武器格鬥遊戲系列《侍魂》的RPG版本，碟內收錄了故事與目的完全不同的篇章「邪天降臨之章」和「妖花慟哭之章」，玩者可自由選擇以霸王丸、牙神幻十郎或奈戶流留等6名主角其中一人來進行遊戲，至於它最具特色的便是戰鬥中可像格鬥遊戲般直接輸入必殺技。

SNK　97年6月27日　6800日圓











ANGEL BLADE

以近未來的東京作背景，擁有特攝戰隊要素的遊戲；故事描寫以五人為首的特別搜查第6組，整個遊戲共有十七話之多，此外遊戲分為兩個部份，分別是漫畫和戰鬥，在漫畫部份，所有角色的對白全由聲優負責，一句不漏地說出，至於戰鬥部份則以戰略形式進行，因應五位角色的配置，還可使出特殊技或必殺技。

On DiMand　97年7月3日　5800日圓





觀賞圖畫模式及音效測試

在標題畫面出現「PUSH START」時，只要順序按×、×、△、△、○、□、○、□、↑、←，成功的話會出現效果音，代表可進入音效測試模式；同樣地若順序按↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、△、□，成功的話會出現效果音可進入觀賞圖畫模式。

無限增殖道具

當在戰鬥版圖中發現了道具，取得後便要中斷遊戲並選擇「回到故事最初」或「回到戰鬥最初」，這樣的話在再次進入戰鬥時便會發現剛才所取得的道具仍留在原本位置，不斷重覆操作便可以無限次取得那件道具。

SAGA FRONTIER

名作《ROMANCING SAGA》在次世代機種的強化延續篇，風格上由充滿浪漫色彩的中世紀世界觀變成科幻星域紀元，雖然系統近似前作、如同樣設有相反屬性魔法等，但7名主角卻各有難度與目標差別甚大的獨立故事，至於最大特色便是設定了根據角色速度和特技性質來產生的超強合體技。

SQUARE　97年7月11日　420港圓














© 1997 SNK・フジテレビ・ASATSU・© On DiMand/NIPPON ICHI SOFTWARE INC.・© 1997 SQUARE

無限發掘道具

首先要到スクラップ的雜貨屋繳付金錢，接着進入雜物場取去全部3件道具，當離開雜物場時馬上和店主交談並選擇「賣出」，這樣便會出現一個售賣道具表，若將游標指向玩者沒持有的道具項目上按○，雖然沒有把道具賣出但卻會出現「BU」的音效，結果便能再次進入雜物場去取7件道具，而在取走全部7件道具後可繼續重覆這個秘技。

增加金錢

首先到ネルソン的倉庫以500元來購買金塊，跟着到クーロン的兌換所去就能以800元將金塊賣出，只要不斷重覆並適當地調節兌換率便可增加大量金錢。

減低價格

先在クーロン的內部通道找闇商人談話，他便會將裏記憶板以400元的價錢賣給玩者，如在拒絕他後移動到另一畫面去，再折返找他就能令他減低價格，直到第三次時便可用50元來購入裏記憶板。

連攜技

只要有角色同時裝備了體術的「スライディング」、「スープレックス」、「バベルクランブル」和「ジャイアントスイング」這4招，就可在戰鬥時選擇1人用連攜技「DSC」；同樣地若裝備刀技「風雪即意付」、「月影之太刀」和「三花仙」則會變成「亂雪月花」。

ROLE PLAYING GAME

BOUNDARY GATE

以劍和魔法作題材的3D迷宮遊戲，在一個名叫莫達古洛王國裏，主角突然遇上魔物的襲擊，於是他旅程就這樣開始，遊戲中除了在迷宮內以3D來表示外，在鎮上都是用3D來表示，不過由於有自動繪畫地圖系統，因此不會容易迷路，此外若在遇上同伴或是出現談話場面時，畫面亦會有所改變。

PACK IN SOFT　97年7月17日　5800日圓



BLOCK 2






神聖傳MEGASEED復活編

採用斜向視點兼且極富動畫感的SRPG，分別由宮武一貴與島本和彥等人負責幕後設定，題材圍繞着變身英雄與怪物惡黨之間的恩怨情仇，主角在某次機緣下獲得變身能力因而展開連串追殺，由普通攻擊以至超強必殺技、戰鬥畫面都設計得相當有氣勢，彷如觀看着動畫一樣。

BANPRESTO　97年7月24日　5800日圓





BLOCK 1






OUT LIVE Be Eliminate Yesterday

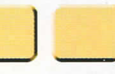
1989年曾在PCE上推出的強化版本，故事以身為遺跡發掘隊主任的女主角在調查時失去蹤影作開端，男主角駕駛着機動兵器ZERO不斷執行各種任務以追查線索，機體兩肩及雙手可裝備各種武器，其配搭可在遊戲途中自由改變，而採用主觀視點的機艙，亦令遊戲玩起來更具迫力。

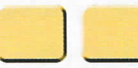
SUNSOFT　97年7月24日　5800日圓

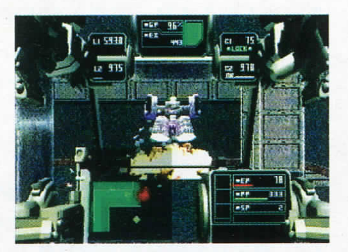


BLOCK 3







TREASURE GEAR

為了探索失蹤多年的魔法文明，主角到達一個深不可測的迷宮內探險的動作冒險遊戲。遊戲中共有十種不同的職業可供選擇，若在迷宮中取得紋章，亦可轉成另一種職業，而且更可同時取得兩種職業，自由度非常之高，此外，所有迷宮都沒有固定的形狀，全是自行生成擁有超任《不思議迷宮》的感覺。

ADK　97年7月31日　5800日圓



BLOCK 2










夢幻模擬戰I & II

MD年代評價甚高SRPG系列的懷舊強化版，故事發生在聖劍LANGRISSER所存在着的劍與魔法幻想世界，和舊作之間最大的分別是增設遊戲開始前和女神對答以決定能力值的環節，此外亦強化了會話、戰鬥、魔法的場面及職業等系統，還有過場動畫及聲優演出。

NCS　97年7月31日　5800日圓(6800日圓)

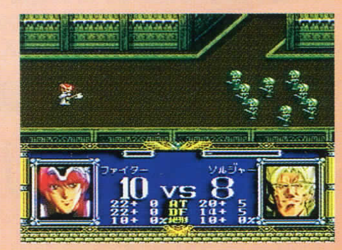



BLOCK 1









© NEC Hone Electronics,Ltd./Victor Interactive Software ・ © サンライズ/BANPRESTO ・ © SUNSOFT ・ © 未来ソフト/ADK. ・ © NCS

自由選關

在標題畫面裏先選擇讀取遊戲進度，然後把游標指向起碼通過了第1關的檔案上，再順序輸入→、↓、↑、←、R1、□、START、SELECT、△、○，就可用←與→來選擇從任何一關進行遊戲；此秘技不論在《I》或《II》都可使用。

隱藏商店

不論是在《I》或《II》裏，先選擇「ITEM裝備」項目並將游標指向「購入」一欄，然後順序按↑、←、→、↓、→、→、○，就會出現可購入D．SLAYER這類武器的隱藏商店；同樣地若將游標指向「購入」後順序按←、↑、↓、→、←、SELECT、→、↑、←、↓、→、SELECT、○，就會出現另一間可購買MASIYA SWORD等超強武器的隱藏商店。

測試模式

在標題畫面裏先選擇讀取遊戲進度，然後把游標指向其中一個已存檔案上，再順序輸入↑、↓、↑、↓、←、→、SELECT、○，就會進入隱藏選項的畫面裏去，可自由選聽BGM和音效與及觀賞動畫片段；這秘技在《I》和《II》中同樣可使用，至於按×則可返回標題去。

龍之戰士III

超任著名RPG系列之第三作，畫面比前兩集有了全面強化，除建築物改以3D多邊形表示外，魔法的效果亦非常有震撼力；戰鬥方面雖然仍是3人隊伍，但加入了陣式設定，而最特別之處是設有需要達成指定條件才能學到新特技的師父制度，另外主角可利用共18枚龍因子來進行形態變化。

CAPCOM　97年9月11日　5800日圓












特殊武器無限增殖

首先要令到在戰鬥中第一個行動的角色拿着有特殊效果的武器，然後在戰鬥中選「道具」之後在欄上面選「使用」指令，再選要增殖的武器，之後選了使用對象後按×取消，便會發現道具突然多了，重覆操作便可以無限增殖。

瞭望地圖

當取得魚竿與餌[さおとルアー]後，只要前往釣魚點便可在拋絲前按L1來移動畫面觀察上下游的情況。

TACTICS OGRE

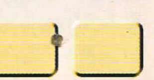
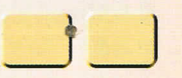
移植自超任年代相當成功的同名遊戲，為《傳說之OGRE BATTLE》的續篇，無論遊戲系統與表達形式均與前作不同，戰鬥方面由實時進行改為回合制，非常重視攻守相方位置高低差與屬性等要素，提高了戰略要求，至於結局條件則視乎故事途中的決擇。

ARTDINK　97年9月25日　5800日圓







© CAPCOM CO.,LTD.．© Artdink/QUEST





音效測試模式

首先選擇重新開始遊戲，然後輸入主角的名字為「MUSIC□ON」(□是空格)，這樣便可選聽遊戲中所播放的全部樂曲；按↑或↓來選擇樂曲，○是播放而×是停止。

武器與職業的關係

每個職業都有其擅長的對應武器，裝備後會較其他職業提升了攻擊力。

武器	職業
劍	SWORD MASTER、TEMPLE KNIGHT、DRAGOON、DRAGON TAMER、KNIGHT
斧	TERROR KNIGHT、BERSERKER、HAWKMAN
鎚	GOBLIN、LIZARD MAN
槍	VALKYRIE、ANGEL KNIGHT
弓	ARCHER、GOGON
扇	SIREN
銃	GUNNER
爪	忍者
鞭	BEAST TAMER

LICH轉生法

當角色的MP在114以上、INT在162以上與及MEN在147以上，只要職業為WIZARD、WITCH、WARLORD、EXOCIST、SHAMAN或SIREN時裝備「死者之指輪」而死亡的話，便會在轉生時轉職成為LICH。

ANGEL KNIGHT轉生法

當角色的MP在114以上、STR在135以上、、VIT在122以上、INT在144以上、MEN在119以上、AGI在122以上、DEX在124以上與及LUK在56以上，只要是女性角色死亡時便有機會轉生為ANGEL KNIGHT；留意LUK的高低會影響成功率。

收集寶珠

在CHAPTER-3的ボルドュー湖畔地區會隨機發生戰鬥，只要擊倒S SIZE的對手便可得到能作全體攻擊的寶珠。

魔女商店出現地點

在CHAPTER-4當看到WR「魔女迪妮普的商店」這個項目後，只要在特定日子便可到魔女商店購買東西，以下是它的出現日期和地點。1~2日(港町ゴリアテ)，3~4日(アルモリカ城)，5~6日(クリザローの町)，7~8日(バルマムッサの町)，9~10日(港町アシュトン)，11~12日(コリタニ城)，13~14日(ブリガンテス城)，15~16日(古都ライム)，17~18日(フィダック城)，19~20日(ウェアラムの町)，21~22日(王都ライム)，23~24日(グリムスビーの町)，25日(バーニシア城)。

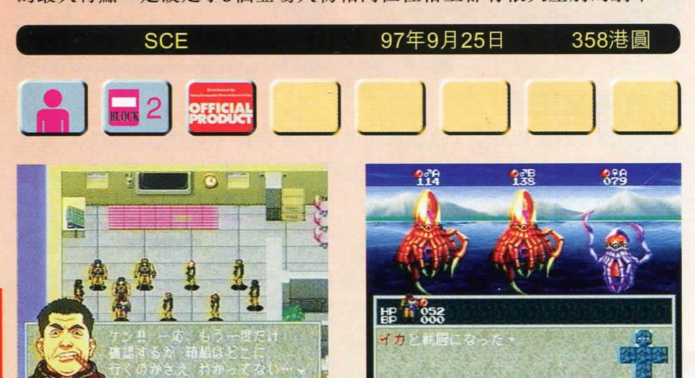
魔女商店之秘密

假如將從死者之宮殿所得到的ガラスのカボチャ拿去魔女商店賣掉，便可顧用一個單位的PUMPKIN HEADパンプキンヘッド。另外，如果在這商店購買了超過255件物品，便可以僱用正常的迪妮普[デネブ]；如果顧用了十個單位的パンプキンヘッド和買了255個物品，便可以顧用強化了的スーパーデネブ。

LINDACUBE AGAIN

早年曾在PCE上推出的獨特風格RPG，為免受到絕種威脅玩者需要在限定時間內捕捉世界上不同種族的動物到方舟去；戰鬥系統相當特別，敵人會在東西南北四個方向圍攻玩者，因此往往會陷於苦戰之中，至於遊戲的最大特點，是設定了3個登場人物相同但性格上卻有很大差別的劇本。

SCE　97年9月25日　358港圓



隱藏劇本

如在故事C裏，捉到100種以上的動物，在SAVE之後就會出現一個新的故事D。故事D的完成條件是在一年內捉到100種以上的動物。

FRONT MISSION 2

近未來機械人戰爭SRPG續篇，系統以前作為基礎經過改良而成，版圖和各種機體均是以多邊形製成，大幅提高了畫面的表現效果，此外還提高必殺技、武器與及配件的重要性，令戰術要求更高。故事講述被捲入國家內亂的主角們，在逃離戰火時得悉幕後主腦的陰謀，因而企圖向惡勢力挑戰。

SQUARE　97年9月25日　420港圓







取得隱藏機體「討厭的WANZER」

當通過了第20版，先觀看6月20日DNC的「其他情報」，接着到DNC FORUM輸入密碼「ITIOARY」得知有關密碼的提示情報，然後在6月21日觀看DNC的「其他情報」，再到SCHNECKE社的FORUM輸入SN來參加問答遊戲，只要在限定時間內輸入「GERMANY」便能得到強力機體「討厭的WANZER」。

取得隱藏機體「RAVEN」

當通過了第5版，先到OCU的FORUM分別輸入「HUFFMAN」、「MADEIRA」與及「SAKATA」，接着到6月16日觀看DNC FORUM的「其他情報」，再到OCU　FORUM輸入「SAKATA」和密碼「OCILIPY」，這樣LISA只需根據所收到的訊息來行動，便可取得大型WANZER「RAVEN」。

快速搜索敵我雙方部隊

在遊戲中同時按L2和R2便可以令到一覽表出現，看到所有機體的情況，方便找尋。

從鬥技場取得強力武器

在鬥技場戰鬥時，除了可以得到獎金之外還可以用武器代替，而這個方法得到的武器會比買到的強。

LAGNACURE

帶有強烈育成要素的RPG，玩者的目的並非擊倒敵人或解破謎題那麼簡單，而是在冒險過程中不斷找尋同伴加以鍛煉，最終在完成遊戲時透過記憶咭和其他朋友對戰。角色根據特性分為戰士、格鬥和魔法3類，而在即時戰鬥中需要因應當時的情況來作判斷，否則便很容易敗陣。

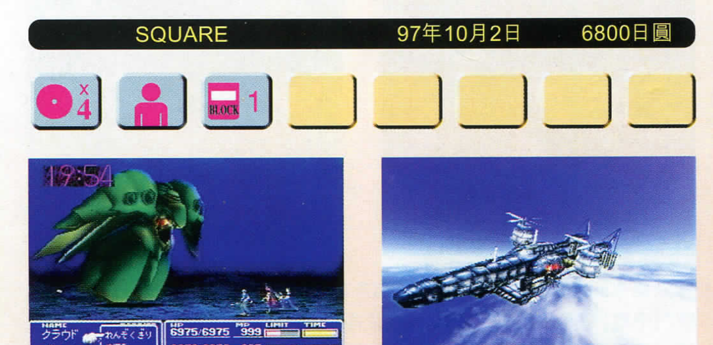
SME　97年10月2日　358港圓



FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL

同名遊戲海外版的日本回流版，遊戲系統基本上並沒有重大的分別，但就加入了兩台攻擊力超強的原創WEAPON，迷宮內部所有出入口以至寶箱均有箭咀來提示玩者，很適合平常少接觸RPG的人，此外還附送了一張收錄了遊戲各種設定CG的資料碟。

SQUARE　97年10月2日　6800日圓



盜取RISING SUN

在對DIA WEAPON時，先裝備了「ぬすむ」的特技，然後在戰鬥中向DIA WEAPON使用，如成功便可得到YUFI的最武器。

交換稀有道具

在完成五強塔後，到カーム的民家的二樓就可以找到一個男子交換道具，而交換的道具的取得方法請看下表。(未)

交換道具	取得方法	換回來的道具	效果
ガイドブック	使用へんか於ゴーストシップ	せんすい	水中呼吸
アースハープ	擊倒エメラルドウェポン	MASTER MATERIA	—
デザートローズ	擊倒デザートウェポン	海陸行鳥	—

以全員狀態來對付RUBY WEAPON

當和BOSSルビーウェポン戰鬥時會令我方二人進入戰鬥不能的狀態，但是使用アレイズ之類的魔法令我方復活便可以三人應戰。

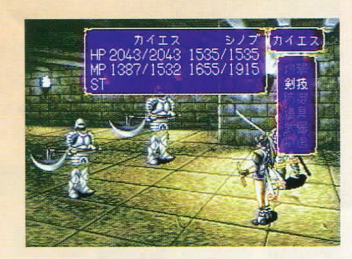
© Sony Computer Entertainment Inc.under license from Alfa System,MARS and NEC Home Electronics,Ltd. · © 1997 SQUARE · © Sony Music Entertainment(Japan)Inc. · © SQUARE

黑之劍

移植個人電腦的角色扮演遊戲，畫面的CG強化至256色的效果，而且還有聲優負責配音，使遊戲更加充實，在戰鬥時除了有普通的攻擊外，還有必殺技的攻擊，至於故事方面主要是圍繞着「闇之龍」復活一事而進行，主角史洛夫遇上手持「黑之劍」的少女而開始了旅程。

CD BROS.	97年10月9日	5800日圓



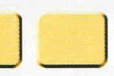
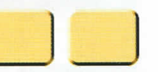
SPECTURAL FORCE

目標是將整片大陸統一起來的幻想式戰略SLG，背景為發生着戰亂的虛構國度，每名君主均充滿個性各有不同特質，系統方面遊戲的行動單位設定為1個月，縱使戰略層面需要顧及外交和內政，但卻簡單而適合初學者，至於最大特點是戰鬥時可作多達1000人的亂鬥。

IDEA FACTORY	97年10月9日	5800日圓







隱藏角色×5

在特定的年份進行人事找尋，便有機會發現以FAMI通編輯樣子為設計藍本的角色。(未)

名稱	出現年份	特徵
ニンマース	1002年	—
マッパ	1003年	能力平均
BBM	1004年	使用骷髏兵
ミキナーペ	1005年	魅力高
ハマー	1006年	知力高

觀看敵方情報

只要將軍師、內政和外交三個位置都交由忍者擔任，便可在「觀看情報」的項目按△及□來查看敵方情報與勢力分佈。另外，若把上述三個位置交由翼戰士或貓戰士去負責，則可分別查看敵方的勢力和成員情報。

追加可選擇的國家

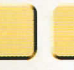
首先完成遊戲一次並將進度儲存起來，接着在這狀態下重新開始遊戲，就會令可選取的國家數目由4個增加至16個，若再以此進度來完成遊戲，則可將國家增至40個。

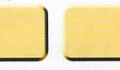
MOON

作畫及題材相當另類的RPG，主角是一名被吸進遊戲世界裏去兼且變身為透明人的少年，為找出返回真實世界的方法而進行冒險，不過遊戲中並沒有設定戰鬥，主角要替被發狂勇者所屠殺的可愛生物去尋找靈魂，當達成一定條件後便會升級，此外還有很多AVG式謎題需要破解。

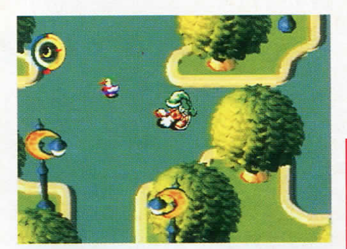
ASCII	97年10月16日	5800日圓









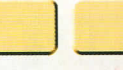
COMMUNITY POM

這是一個動作加育成的遊戲，玩者扮演着「牧羊人」的角色，但是所養的是一種有特殊能力的生物「波姆」，牠們會等候玩者的命令，可以和玩者一同作戰或者建立玩者自己家園。此外玩者還要在世界中解決一些突發事件，擊倒迷宮裏面的怪物。

FILL IN CAFE	97年10月30日	5800日圓











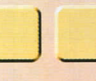

GRANSTREAM傳記

遊戲的舞台是一個有魔法存在的世界，但因為某些原因令魔法的力量失去平衡，漸入危機。玩者所扮演的是一名負責切斷大陸，減輕浮遊大陸負擔的人，他偶然間得到一顆代表風力量的寶珠之後，便捲入了一次漫長的冒險。遊戲是以動作形式進行，玩者可以在迷宮中擊倒敵人來提升力量，也可以收集道具來強化自己。

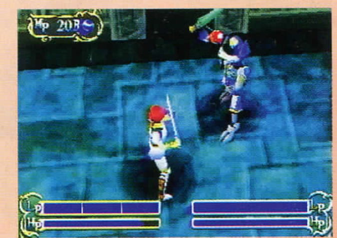
SCE	97年11月6日	358港圓









© FOREST/CD BROS. · © IDEA FACTORY · © LOVEDELIC/ASCII Corp. · © Fill In Cafe Co.,Ltd. · © Sony Computer Entertainment Inc.

立即取得最強武器

在遊戲初段進入アローナ村教堂地下室的事件裏，只要在地下室通往下層的地方向下行1步，再以パンサーアイ來攻擊左邊的牆壁便會發現一件金屬碎片，而該碎片就是攻擊力達250的最強武器鬼丸[オニマル]。

「10101」"WILL" The Starship

遊戲中玩者扮演宇宙戰艦WILL的艦長，和其他六個成員一起對抗入侵者。玩法有點和RPG不同，移動時是駕駛遊戲、戰鬥時則是射擊遊戲、強化宇宙船時就會便成育成遊戲，船員們也會在戰鬥時給予玩者各種的提示的。

SUNTEC JAPAN　97年11月6日　5800日圓










迷你劇場

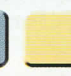
只要以已完成遊戲的進度來重新開始，就會進入2週目繼續遊戲，而當GAMEOVER字樣出現時按↓便會出現一個迷你劇場。

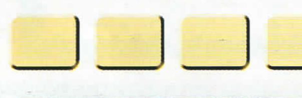
聖刻1092操兵傳

故事講述在豐收慶典之夜，主角的村落受到襲擊，一名少女還被入侵者擄去，於是主角便利用父親的操兵追着他們，展開冒險之旅。玩者可以從三個主角中選一人來玩，戰鬥是以回合制進行，玩者要操縱自己的操兵來作戰。

YUTAKA　97年11月6日　5800日圓(9800日圓)









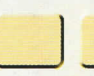
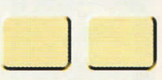
OTHER LIFE AZURE DREAMS

由KONAMI推出的實時生成迷宮式遊戲，主角為了證明死去的父親並沒有貪生怕死，在長大後挑戰父親過往守護的魔物塔。遊戲中主要負責戰鬥的是在迷宮中捕捉成同伴的魔物，魔物可經合身作進一步強化，此外主角還可利用在迷宮中賺來的錢來改善村子的環境，甚至追求村內的女孩。

KONAMI　97年11月13日　358港圓









NEORUDE 2

同名遊戲的續編，故事及主角均承接自上集，一個以多邊形來表現的3D迷宮遊戲。遊戲中除了利用戰鬥來增加經驗值外，主要是靠解決事件的方法來賺取經驗值。使用前作的DATA會令劇情有所變化，冒險舞台亦比前作更為廣闊，戰鬥指令大幅度增加， 操作與鏡頭角度亦更為流暢順滑。

TECHNO SOFT　97年11月20日　6300日圓













三國志英傑傳特惠版

和享負盛名的SLG《三國志》截然不同，這隻《英傑傳》系列頭炮除帶有相當濃烈的故事性外，同時亦兼備戰棋遊戲的戰術需求特質，題材方面主要是圍繞劉備、關羽和張飛三名英雄豪傑的前半生；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

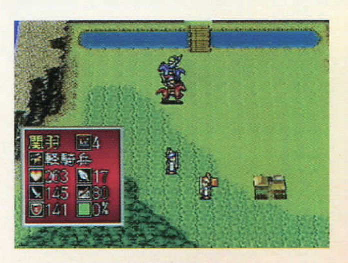
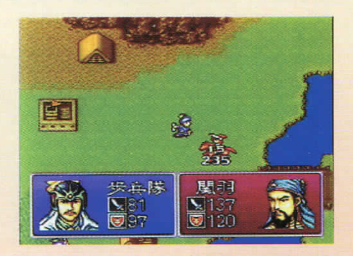
光榮　97年11月20日　8800日圓









三國志孔明傳特惠版

光榮歷史SRPG《英傑傳》系列第二彈，今次主角是三國時代的智將諸葛孔明，故事由他被劉備三顧草廬邀請加盟開始，而玩法基本上和前作一樣，玩者需要達成每版的勝利條件才可過關，而在某些版面會出現影響那版玩法的戰術選項；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　7800日圓

© Sound Technology Japan,Inc. · © 伸童舍/WARS PROJECT/YUTAKA · © KONAMI · © Technosoft Co.,Ltd. · © KOEI · © KOEI



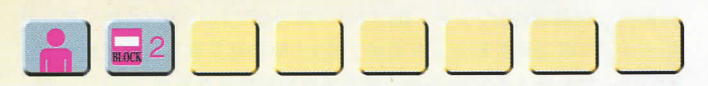




ASUNCIA~魔杖之咒縛

一個實時的戰略RPG遊戲，當玩者在移動時，實際上敵人也會同時在移動，而且玩者的移動能力是會受到地形所影響。戰鬥方面，這遊戲加入了一個連鎖系統，當擊倒同一個系列的敵人時，便可造成連鎖，得到特別的獎分。

XING　97年11月27日　5800日圓



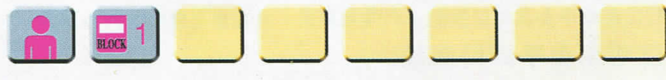




CRIME CRACKERS 2

是《CRIME CRACKERS》的延續編，今集的迷宮比前作複雜，而且更有高低差，有時還會有些陷阱，或是有重力的影響而不能如常行動，此外，迷宮中的敵人變得較大，玩者相對細小了，另一方面，若是玩者有前作的DATA，利用它開始遊戲，便會有額外的動畫片段看。

SCE　97年11月27日　5800日圓







古大陸物語 四之封印

電腦SRPG系列《古大陸物語》另一家用移植作品，舞台依然是由劍與魔法支配的幻想世界，操作與系統保留一貫風格，故事屬於傳統類別，圍繞主角艾古與魔軍之間的鬥爭，冒險過程中慢慢會有同伴加入，於開場及重要事件發生時會播放動畫片段，比較適合一般玩家。

TGL　97年11月27日　6800日圓







從射程外作出攻擊

先要敵人在我方部隊(A)可以擊中的範圍內，而另外一個我方(B)和那個敵人是鄰接的情況。之後選B令到選項出現，然後按×回到正常選部隊的狀態，再選A的「攻／守」，便可以擊中攻擊範圍以外的敵人。但是這個秘技成功率不是百分之百。

浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀編

以人氣動畫《浪客劍心》為題材的遊戲，遊戲形式為角色扮演，故事方面則是與原著沒有關係的外傳。玩者所扮演的是一名原創新角色聖或輝，在一次偶遇下與緋村劍心等人成為同伴，從而展開了冒險旅程，而最大賣點是其戰鬥方式，如格鬥遊戲那樣在進攻和防禦時需要選擇上、中或下段，加強了戰術性。

SCE　97年12月18日　358港圓









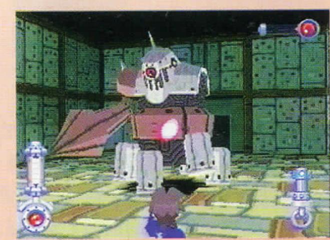


ROCKMAN DASH

為了紀念《ROCKMAN》誕生10週年而推出的另一系列遊戲，今次遊戲以動作RPG進行，畫面則由以前的2D變為3D，而且遊戲中主角ROCK和其他人物都改變了形象，絕對能令ROCKMAN迷耳目一新；故事方面亦是全新版本，ROCK在遺跡中調查後意外地來到神秘的島嶼，究竟在那裏會有甚麼等待着他呢？

CAPCOM　97年12月18日　5800日圓





© XING ENTERTAINMENT/E.O.Imagination Inc./キャラクターデザイン：末彌純 · © Sony Computer Entertainment Inc. · © TGL · © N.Watsuki/Shueisha · Fuji-TV · SPE Visual Works　1997 Sony Computer Entertainment Inc. · © CAPCOM CO.,LTD.

暗黑洛克人

首先到蘋果商店街[アップル商店街]北面的垃圾桶附近，洛克人會發現有一個空罐子，踢掉它後在麵包店內的櫃位會發現一千元，但取走這筆錢是一種惡行，所以洛克人會因此而變成黑色。

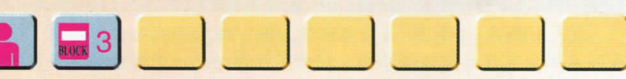
追加模式

只要完成遊戲一次，便可在再次進行遊戲時選擇困難模式[むずかしい]，在這模式敵人會比平時的為強。另外，若能以困難的難易度來完成遊戲，或是以普通難易度於3小時內完成遊戲，就會出現最初便擁有強力武器及大量金錢的簡單模式[かんたん]選項。

龍機傳承~DRAGOON

一個由電腦移植過來的戰略遊戲。故事講述主角為了阻止帝國的惡行，利用機械技術來作戰。戰鬥採用了回合制，角色的行動是受到本身AP所影響，AP愈高就能作愈多的行動。每一版都有勝利條件，達成之後便可以通往下一版。

KSS　97年12月18日　5800日圓







陸行鳥之不思議迷宮

將尋寶與《FF》兩大元素合而為一的實時生成式迷宮RPG，主角是造型可愛的陸行鳥，在藏有大量貴重寶物的洞窟去尋幽探秘，除各位熟悉的敵人外當然還有巴哈姆和奧丁等著名召喚獸，此外還附送收錄了《Xenogears》與各種實用儲存資料的CD-ROM。

SQUARE　97年12月23日　420港圓













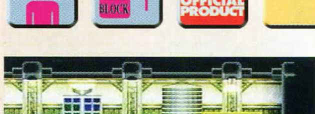
快速升級

首先要準備一些傳送咭片[テレポカード]，接着在進入迷宮探險時若有幸發現能夠令陸行鳥升級的六芒星，便以它來提升等級並使用傳送咭片返回地面，跟着再次進入迷宮就會發現該六芒星必定會留在原來的層數，只要重覆以上操作便可作快速升級。

TALES OF DESTINY

超任48M大容量作品《TALES OF PHANTASIA》續篇，人設雖然作出改動但依然質素很高，戰鬥系統同樣是帶有動作要素，除普通的跳躍斬擊外還有各種必殺技，增加玩者的投入感，此外亦引入擁有意識之劍的系統，至於由DEEN所主唱的主題曲亦為一時佳話。

NAMCO　97年12月23日　358港圓







60層的杜雅加之塔

首先要分別取得GCロッド、RCロッド與及BCロッド這3枝棒，接着前往ジュノス以北的神殿去，只要將上述3支棒放進祭壇裏就會打開祭壇深處的門，藉此進入高達60層藏有得多秘寶和魔物的杜雅加之塔[ドルアーガの塔]。

鬥技場擊退怪物

在從ベルグラント掉下來的鬥技場裏，先由其中一名同伴用100元購買入場券和怪物展開戰鬥，接着連勝5場便可進入鬥技場以進行擊退怪物的迷你遊戲。

取石遊戲

當通過モリュウ城的事件時，只要再次到モリュウ領和ナジャシー交談就會進行取石迷你遊戲，勝出的話可獲得強力回復道具エリクシール。

有關前作的問答遊戲

進入了第2部時，當ディムロス到達LV.8以上便可到アルメイダ村去，只要和宿屋門前的2個人談話就會發生問答遊戲事件，內容圍繞着上集《TALES OF PHANTASIA》，如答對35條以上便可學到「奧義・紅蓮劍」，若能夠50題全中則可獲得飾物チャネリング。

包剪槌對決

當取得飛行龍後，只要沿着シディ領向南飛會發現一個島嶼，降落後步行往森林中央就會切換到平六的家裏去，可在那兒進行包剪槌對決。

使用未曾學到的魔法

在戰鬥中選擇魔法時，假如按着↑不放一會兒後便出現移動游標的效果音，這時游標會移到畫面的下方去，只要向上移動即使未曾學會的魔法都會出現，但是要有足夠的TP才可使用。不過，這秘技可能會令遊戲無法繼續正常進行的，故此需要加以留意，請先行儲存進度並將記憶咭拔走。

DEEN的現場演奏

在第2部，ノイシュタット中央的屋，上天台和那處的男人說話，便會拿到演唱會入場券，可以到鬥技場聽到DEEN唱歌。

秘密鏡片商店

在ジェノス西邊的小島(要有飛行龍)上方的森林裏面有一間秘密LENS SHOP，可以用LENS[レンズ]交換道具。

遊戲開發室

用飛行龍到リーネ東邊的森林，裏面有個地方會遇到遊戲的開發人員，調查柱子更可以得到攻擊道具「ウァルキリー」。

© KSS · 1997 SQUARE Superosed/ Kouichin Nakamura Character Design Supported/ BANPRESTO · © 1998 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.© Mutsumi Inomata

奇怪密碼

在ヘルレイオス要用密碼開的門，如果輸入「へいはち」，會出現一段奇怪的字；如果輸入「おたから」便會得到「レーザーブレイド」。





BLUE BREAKER~笑顏之約束

移植自SS的戀愛冒險RPG，遊戲強調主角與女孩們的關係和好感度，除需要她們參與戰鬥外還要用盡辦法來進行追求，皆因其好感度是會影響能力值的，隊伍由3名成員組成而其中一人是由電腦隨機選出，戰鬥時各同伴是會根據自己的意志來行動的；PlayStation版除調低了難度外還加插原創事件。

HUMAN	97年12月25日	5800日圓









亞魯拿姆之翼~燒塵天空的那方

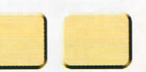
故事發生在前作《亞魯拿姆之牙》5年後的RPG，由木村明廣擔任人設，出身自邊境地區的主角與濫用輝晶石能量來擴大勢力之帝國進行對抗，其系統特別之處是登場NPC雖不會直接參戰但卻擁有各種實用輔助能力，此外更可將隊中2名成員組成會被信任度影響特殊能力的連攜組。

RIGHT STUFF	97年12月25日	6800日圓











SPECTURAL TOWER II

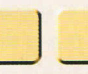
實時迷宮生成式的遊戲，遊戲在上一輯推出時以其１００００層的高塔成名，這次除保留了這迷宮外，還加入了職業系統玩者有時需找到特定的職業才可繼續前進，而採用遊戲廠商電話號碼為職業密碼可算是頗為有趣的手法。

IDEA FACTORY	98年1月29日	5800日圓










Blaze & Blade~Eternal Quest

以超古代的魔導文明世界作舞台，戰士們為了追求這些文明留下來的東西而向「禁斷之地」進發，利用劍和魔法將支配那裏的魔物趕走，玩者需要先在八種各有不同特性的職業中選擇自己的職業，才可開始冒險旅程，而遊戲最大的特色是能夠四人同時進行遊戲，可與朋友一同冒險。

T&E SOFT	98年1月29日	5800日圓












道具增殖法

不論隊員數目多少，首先在取得寶箱前全員儲存進度一次，接着角色在取得寶箱後再儲存一次並且離開遊戲，然後由沒有取得該道具的角色再次進入遊戲，這樣寶箱就會變回未曾開啟的狀態，只要反覆操作隊中各成員便可同樣獲得這件道具了。

BACK GUINER覺醒編「GUINER誕生」

一隻戰略與動畫集於一身的模擬遊戲，在遊戲的戰鬥畫面中，玩者需要決定己方隊員的行動，以執行任務為目的，而在版面與版面之間則會以動畫來交代故事情節；故事設定發生於21世紀初，人們突然受到來歷不明的怪物襲擊，而主角則在遇偶下駕駛特警機械人並與怪物戰鬥起來。

VING	98年1月29日	5800日圓













HUMAN/HuneX/NEC Home Electronics,Ltd.　RIGHT STUFF　IDEA FACTORY　T&E SOFT,Inc.　VING

Xenogears

宗教意識很重的RPG，出色的機械設定加上精彩片段仿如動畫作品，除以人類姿態進行的戰鬥外，還可駕駛巨型機械人作戰，城鎮與迷宮由3D多邊形製成增加了立體感，至於戰鬥系統則較特別，會按行動力來決定攻擊方式，提升等級後無論人類或機體都能使出破壞力很強的超必殺技。

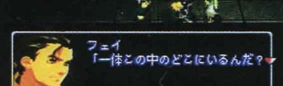
SQUARE	98年2月11日	420港圓












相同機體對戰

首先遊戲要進行至DISC 2可進入キスレブ的鬥技會場，接着選擇贈品模式2來展開機體戰鬥，只要在選擇第二部機體時按住L2來移動游標，就能選用相同的機體對戰，至於對戰模式亦可使用此秘技。

簡易降落法

當在地圖畫面駕駛着GEAR時，只要同時按L2和R2便可無需開啟視窗來降落到地面。

DRUID~闇之追跡者

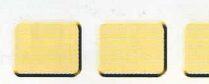
一個改編自電腦同名遊戲的動作冒險遊戲，故事講述主角是「被選中拯救世界的人」，某日在夢中被一股力量帶到一個不知名的世界之中，開始了他的冒險。主角除了可以用武器去攻擊外，還可以利用魔法元素組合呪語去攻擊敵人。

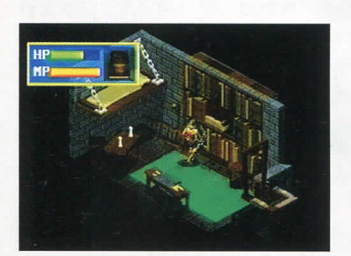
光榮	98年2月19日	6800日圓










G.O.D pure

曾於超級任天堂上推出的傳統RPG移植版，幕後製作班底相當龐大，故事講述地球被一些不知名的外星生物入侵，玩者因而要到世界各地找尋同樣擁有超能力的同伴去拯救世界，除一般武器外還可使用超能力來對付敵人，隨着故事發展，玩者可以學到7種屬性的7級超能力。

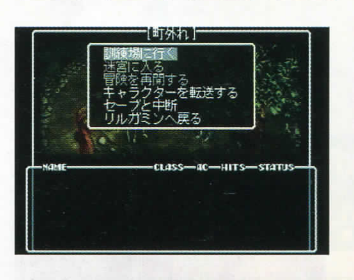
IMAGINEER	98年2月26日	5800日圓




巫術LLYGAMIN SAGA

RPG鼻祖《巫術》經過多年歲月終於在PlayStation上推出頭3集的合訂版本，不少RPG名作的系統、職業和種族概念也是來自它的，玩者的隊伍由3名可以使用直接攻擊武器的前鋒與3名使用魔法或補助道具的後衛組成，另外較特別的是它設有年齡概念，角色會因為衰老而死。

LOCUS	98年2月26日	5800日圓




毛利元就 誓之三矢

光榮歷史SRPG《英傑傳》系列第三作，今回主角是日本著名人物毛利元就，故事由他協助兄長之子掌管群土作開端，系統方面較前作《孔明傳》為複雜，需要到演習場去替眾武將練功提升能力，而且還要尋找職人進行各種武器防具的研製，此外還有在遊戲中登場人物的背景資料。

光榮	98年2月26日	7800日圓












英雄傳說III白魔女 再一個英雄們的故事

跟SS版製作商與戰鬥方法都不相同的電腦RPG移植版，故事講述一對青梅竹馬的少年男女利安和古莉絲依照成人儀式的習俗到世界周遊列國，途中遇上很多有趣的事情，戰鬥方式跟較接近電腦版的戰棋形式，魔法則是從魔法店購買回來，沒有太考究屬性的問題。

1998 SQUARE Character Designed:Kunihiko Tanaka/Mechanical Designed:Junya Ishigaki 1998 KOEI CO.,LTD. 1996/1997 Imagineer Co.,Ltd../サードステージ・江川達也・シュージックチェイス・Proving Grounds of the Mad Overlord,Knight of Diamonds,Legacy of Llylgamyn,copyright 1981-1998 by Sir-tech Software,inc.and Andrew Greederg,Inc.all rights reserved.WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.all rights reserved.Proving Grounds of the Mad Overlord,Knight of Diamonds,Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd.by Sir-tech Software,Inc. 1998 KOEI Co.,Ltd. 1994,1998 FALCOM 1998 GMF

GMF　98年3月19日　5800日圓

FINAL FANTASY V

超任時代的經典RPG在PlayStation上再次重現，配上全新製作CG片段的《FF V》仍不失其夢幻色彩，遊戲系統最大的特色是憑着水晶的碎片，各角色可以隨時轉換職業，而各種職業都有獨特能力和適用武器，加上遊戲中眾多的謎題，絕對不會比現時的RPG遊戲遜色。

SQUARE　98年3月19日　298港圓



REBUS

幕後班底為《真．女神轉生》的岡田耕造與及畫壇巨匠天野喜孝的幻想式SRPG，男女主角篇各有18章故事，二人雖各有背景但在因緣際遇下互相牽連起來，至於遊戲特點是可從學到的文字來創造幻獸、武器防具和各種魔法，由於隱藏秘密甚多，故此發掘文字合成配搭亦是遊戲樂趣之一。

ATLUS　98年3月26日　358港圓



parasite EVE

取材自日本極暢銷驚慄小説的RPG，充滿電影感的佈局加上優質CG與精采音效營造出恐怖感，故事可算是發生在原著之後，女主角AYA為對付擁有超乎想像力量能令一般人體內發火的EVE而展開激戰，最特別是其極受行動力影響的戰鬥系統帶有濃厚動作要素，即使一般玩家亦很容易適應。

SQUARE　98年3月29日　6800日圓

警署內的彈藥寶庫

在警署內的武器管理室有一個箱，每次取了子彈後也會可以再取的，但是大約10次便會取完。

兵蜂RPG

取材自射擊名作《兵蜂》的RPG，迷宮與戰鬥畫面都是以3D多邊形製成，故事與系統較為簡單，即使是初學者亦很適合，主角因意外而被吸進遊戲世界裏去，為拯救被黑霧包圍着的大碗島、於是和各兵蜂駕駛者抵抗惡黨；戰鬥方面，若達到一定等級就能使用合體必殺技。

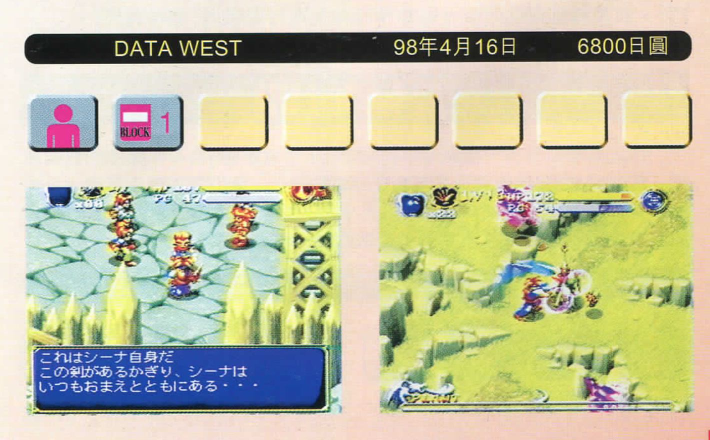
KONAMI　98年4月2日　358港圓



BRAVE PROVE

玩法相當單純的單人用ARPG，很有當年超任《天地創造》的影子，主角在精靈們的引導下為替世界回復光明而展開冒險，從村民處取得情報後便可前往迷宮裏去，至於主角由各種精彩連續技及魔法所組成的動態超過400幅，相當有動感。

DATA WEST　98年4月16日　6800日圓



1992,1998 SQUARE　1998 ATLUS Illustration:Yoshitaka Amano　1998 SQUARE/BASED ON THE NOVEL:HIDEAKI SENA"parasite EVE"(KADOKAWA HORROR BUNKO) Character designed by TETSUYA NOMURA　1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　1998 by DATAWEST,Inc.

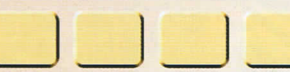
ANCIENT ROMAN~ POWER OF DARK SIDE

舞台為中世紀騎士道世界的RPG，都市版圖、登場角色與及戰鬥畫面都是以3D多邊形製成，因此視點會不斷產生變化，故事描述主角卡爾的成長與冒險歷程，戰鬥方面屬傳統的回合制，當使用強力魔法時會變得較有動感，而在開場和遊戲完結時是會播放CG片段的。

日本SYSTEM　98年4月23日　6800日圓











超魔神英雄傳 ANOTHER STEP

以動畫《超魔神英雄傳》作為中心，加上全新創作角色來進行的RPG，故事方面屬於原創，玩法簡單適合年紀較小的用家，流程則跟電視動畫一樣分為很多集數，在故事進行途中先要對付敵方嘍囉取得經驗值，到了頭目戰時便會變成簡單智力遊戲，最後才以RPG形式戰鬥決勝負。

BANPRESTO　98年4月23日　5800日圓






隱藏設定

只要完成遊戲一次，便可在設定功能中選擇收錄了4款迷你遊戲的「IQ戰鬥」，與及可自由選擇敵方魔神和龍神丸進行對戰的「魔神戰鬥」。

天使同盟

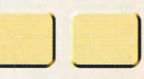
TGL所製作的另一隻家用原創SRPG，主題圍繞5名少年機師的冒險故事，和《TILK》同樣使用很多篇幅在劇情描述上，戰鬥採用版面制度，只要達成特定條件便可過關，特點是玩者需要設定機械人的各種配件，並留意引擎功率能否應付機體總重量，否則便無法上陣參戰。

TGL　98年4月23日　5800日圓











FOX JUNCTION

一個3D動作迷宮型遊戲，玩者的目標是在眾多個區域之中不斷收集情報，幫助女主角逃出險境，地區之間是互通的，但是要玩者找出傳送點才可以到達。另一方面也要收集機械人的零件和道具，製造出威力強大的機械人和敵人對抗。

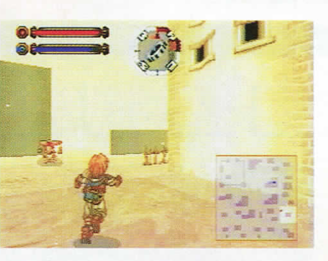
TRIPS　98年4月29日　5800日圓












完成遊戲的贈品

首先完成故事模式並將進度儲存起來，接着返回控制室就會出現一個新的時限模式，玩法是要盡快前往2個塔的目的地去。在這模式裏是有一種並未出現過的超強有趣角色，若玩者被擊中便必定會倒下。

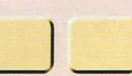
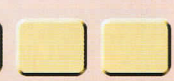
LUNAR SILVER STAR STORY

MEGA-CD年代相當受歡迎遊戲之一的全新移植版本，描述憧憬着英雄DRAGON MASTER之少年亞歷斯與同伴們的冒險歷程，雖然橋段很傳統但其動畫感卻令人留下深刻印象，系統方面屬傳統的2D指令RPG形式，不論畫面、音效與播片等都作出大幅度強化，比較起SS版時它的動畫片段質素更高。

角川書店　98年5月28日　420港圓







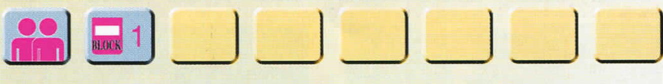

1998 1997 NIHON SYSTEM サンライズ・RED・テレビ東京・ASATSU　BANPRESTO 1998　TGL 1998　TRIPS,co./ANCIENT 11998　1992 STUDIO ALEX/GAME ARTS　1996 角川書店 /GAME ARTS / JAM　1998 角川書店 / ESP / GAME ARTS キャラクターデザイン 窪岡俊之



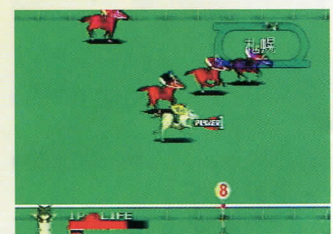
STAKES WINNER 2~最強馬傳說

此乃《G I完全制霸之道》的續篇，同樣是移植自業務用作品，今次在系統上作出不少變化，除了可在賽事開始前購買道具使用外，還可經過鍛鍊學習新必殺技和會有挑戰對手等特殊事件，至於模式方面則有街機版、海外版和原創育馬模式3種。









增加種牡馬數目

只要在育成模式中輸入密碼「でんせつのめいばふつかつ」，就會增加質素極高的種牡馬和繁殖牝馬各24匹。

一開始擁有1億5千萬

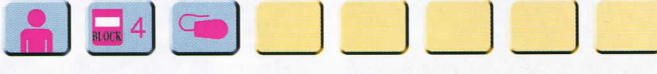
在遊戲模式選擇畫面中，只要順序按←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、R1、L1、SELECT，如聽到馬的叫聲便算成功，這樣當進入育成模式後可令資金增至1億5千萬。



SIM TOWN

改編自席捲全球之建設式SLG《模擬城市》的兒童向版本，兩者的進行方式基本相同，除畫面變得較漫畫化外還有大幅度減低了政治及金錢要素，興建房屋和商店等設施只需要木材和水份，至於新增處則有來自泳池、籃球場和水族館等的4款迷你遊戲與全部8個劇本的故事模式。





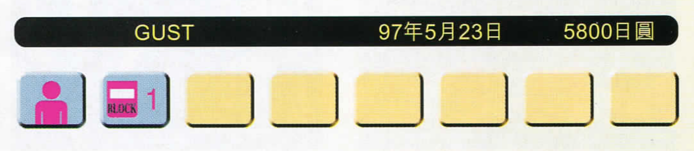






瑪莉工作室

為了通過畢業試成為一名鍊金術士，成績乃整間魔法學園歷來最差的主角瑪莉得到學園出資去開設店鋪，務求5年內盡量研究製作出各種奇妙道具，製造這些道具的原料種類、數目和日數等各有分別，而某些原料更需要到村外與怪物戰鬥才可取得。





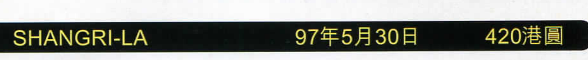


贈品模式

在NORMAL ENDING之上（BAD ENDING以外）完成遊戲，便會增加一個「おまけ」，可以看到遊戲的ENDING和玩MINI GAME。在美術館中可以看到角色的樣子，按鍵就可以令表情改變。

秦始皇帝~THE FIRST EMPEROR

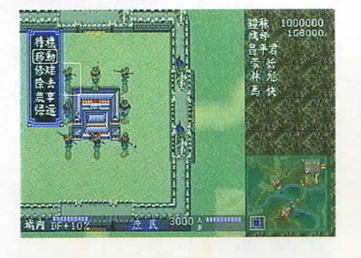
以秦始皇統一中國為題材的歷史SLG，和過往遊戲不同它將人材登錄與開墾土地等內政元素刪除，改為着重於即時進行的戰鬥，除了需要調派人手去保護兵糧外還有重建激戰過後殘缺不堪的砦壘穀倉，對戰略的要求相當高。







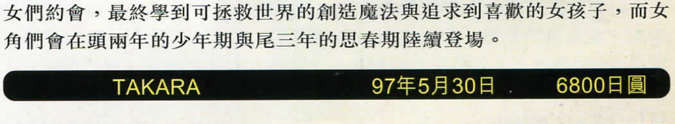




EBEROUGE戀愛物語

移植自電腦版的戀愛育成SLG，遊戲舞台為一間培育魔法師的學校，主角在合共5年期間除要接受各種提升魔法力的課程外，還要和身邊的美少女們約會，最終學到可拯救世界的創造魔法與追求到喜歡的女孩子，而女角們會在頭兩年的少年期與尾三年的思春期陸續登場。







大海信長傳 下天II

原本在「本能寺之變」死去的織田信長，在這遊戲世界裏得以重生，他的生命被延續下去，是一隻完全離開史實的歷史模擬遊戲，遊戲中的世界觀因此而有所改變，如織田信長不再在戰國時代，也不只是向日本土地打主意，還可向歐、亞的土地打主意等。另外，整遊戲以實時進行，解決了以前電腦思考過久的問題。

SAURUS Maxis,Inc.All rights reserved world wide. GUST CO.,LTD. イラスト / 櫻瀨琥姬 Shangri-La FUJITSU/REPROGRAM TAKARA Hokusho/I'MAX

I'MAX　97年6月6日　6800日圓

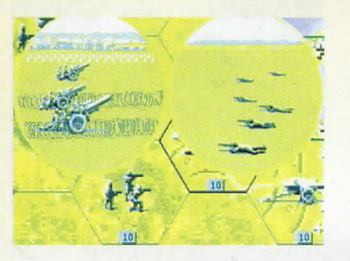


ALLIED GENERAL

移植自電腦二次大戰歐洲戰線的戰爭SLG，系統基本上和前作《PANZER GENERAL》幾乎相同，雙方部隊需要在由六角形格子組成的版圖上交戰，今集設定了對補給和修理等產生影響的威信值，至於模式則有任意選擇版圖與及根據史實逐個版圖擊破共2種。

XING　97年6月13日　5800日圓







METAL ANGEL 3

一隻以格鬥女皇為目標的美少女育成遊戲，玩者需在一年內指導三位少女，成為格鬥女皇，全遊戲由12話來構成，途中加入的不少特別事件，總共有500種以上。故事在於21世紀初，人們已厭倦了和平，便作出以三人一組的新型格鬥技賽，出場選手全是穿着鋼鐵鎧甲的女性，因此而稱她們做「METAL ANGEL」。

PACK IN SOFT　97年6月13日　6500日圓







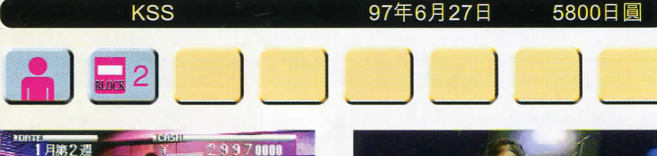
音效測試

在選項畫面只要順序按→、←、→、←R1、R2、L1、L2，便會出現可選聽遊戲中音樂的音效測試模式。

週刊職業摔角監修 職業摔角戰國傳

這是一個模擬摔角屬會的遊戲，玩者可以自行設定所屬的團體及屬會的摔角手等等，務求成為眾多會中最強的一間。另外，摔角的戰場也很多選擇，除了正常版本之外，還有些是帶電的圍欄，或者有刺的圍欄等等。

KSS　97年6月27日　5800日圓







黃金摔角手

首先將游標移到編輯顏色的項目上，然後同時按□、○和R1便會出現黃金摔角手。

SOLD OUT

題材較另類的樂隊育成遊戲，玩者是一隊尚未成形樂隊的主音兼監製，為組織樂隊於是四出找尋風格相近的結他手、低音結他手和鼓手，開始時當然不能缺少練習及會議等環節，接着不斷開小型音樂會直至人氣夠高便可推出CD，最終目的是在巨蛋球場的演唱會全場爆滿。

SHINKO MUSIC　97年6月20日　5800日圓







NEXT KING戀之千年帝國

目的是以愛來換取王位的戀愛SLG，身為王子的玩者為成為繼任國王，於是應父命於一年內四出冒險，出盡奇謀以獲取12名美少女的支持，除可在拜訪時贈送禮物外還可邀請她們出外冒險，成功到達目的地就能大幅提高好感度；限定版附送由聲優教導遊戲各要點的CD。

BANDAI　97年6月27日　6800日圓(7800日圓)



Published by XING/Four Winds Software/Strategic Simulations　Victor Interactive Software Inc.　KSS　SHINKO MUSIC,PUB.CO.,LTD.　PLEX/BANDAI.MARS.



女孩子跳起舞來

在マジョラム之館的マジョラム事件裏，當進行第二次會面時就會展開戰鬥，勝出的話便能選擇提升其中一名女孩的好感度，假若選擇完女孩後在出現「そのコでエエんじゃな」這句話時按取消掣返回選擇畫面，就可看到畫面上的各個Q版女角跳起舞來。

DERBY STALLION

家用賽馬育成遊戲另一長壽系列，玩者同時兼任牧場主人、馬匹生產者及馬主三重身份，目標是將名下馬匹進行配種，以誕生超凡仔馬染指各項大賽獎項，系統沿自過往作品加以改良而成，變更點方面除依照97年度的JRA賽制增加級制賽數目外還修訂了拍賣會的舉行時間等。

ASCII　97年7月17日　6800日圓





CARNAGE HEART EZ

戰鬥機械人程序編寫遊戲《CARNAGE HEART》簡易版，以木星附近的衛星作為舞台，目的同樣是生產戰鬥機械人OKE並替之設定戰鬥程序以和敵人交戰，比較前作除追加了選項及新模式外系統和畫面亦稍作強化，此外還可在判定模式根據戰鬥後的評價來對機體修改程序。

ARTDINK　97年7月24日　5700日圓



以手動操作機體

在遇到敵人時，按SELECT進入機體設定畫面，再按10次SELECT便可以設定動作為手動了。

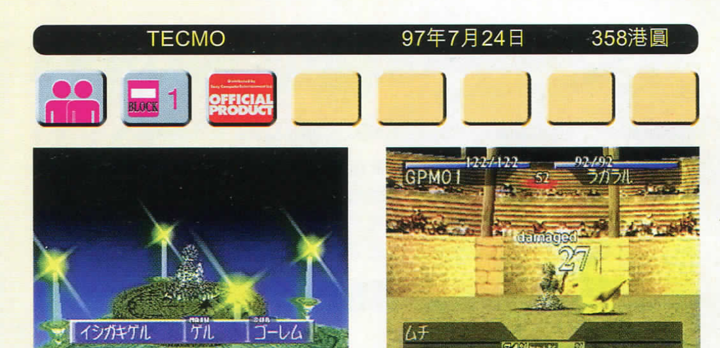
增加曲目

在自己軍隊的回合時，到音樂選擇畫面按L1＋L2＋R1＋R2，便會增加五首音樂。

MONSTER FARM

在一個怪物和人類共存的世界中，舉行一個叫「MONSTER BATTLE」的賽事，怪物的種類是非常之多，玩者要養育牠們來參加賽事，目標是在「四大大會」中稱霸，而遊戲最大的特式是當放入其他CD後讀取該碟的數劇，遊戲中就會有新品種出現，因此玩者能自行發掘新品種。

TECMO　97年7月24日　358港圓



特別的亂塗怪物

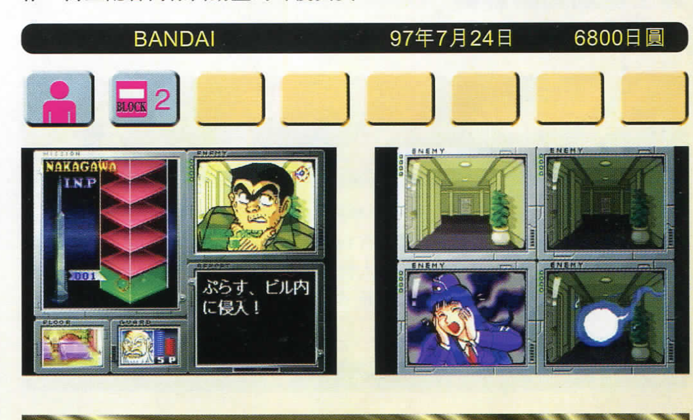
首先要製成一隻純種的モノリス，接着當牠的人氣度超過80時便去參加低一級的賽事，令其人氣度下降至低於65牠會胡亂繪畫一隻怪物ラクガキモノ，跟着將牠和ベース進行合體便出現新怪物ラクガキ，只要再帶牠去合體就會出現ギンくん或ガツガツ，視乎合體對象的人氣度而決定。



這兒是葛飾區龜有公園前派出所 阻止高科技大樓被侵攻之戰

以週刊少年JUMP連載的漫畫《葛飾區龜有公園前派出所》為題材的模擬遊戲，目的要突破達100層的大廈的保安系統，將両津一味逮捕，途中有不少迷你遊戲，共有16種之多，另外，遊戲中的DEMO是用電視動畫來製作，而且配音同樣由動畫的聲優負責。

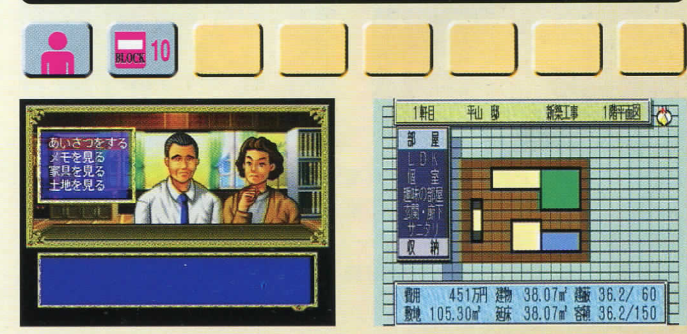
BANDAI　97年7月24日　6800日圓



MY HOME DREAM

家居設計的模擬遊戲，在故事模式中，玩者會成為一級的建築師，為十位不同性格和品味的客人設計家的模様，家具的配置和庭園的美觀，全部都要仔細地考慮，玩者可通過客人的要求來製作，此外在MY HOME模式，沒有任何限制來按自己的要求和品味來製作。

VICTOR　97年7月24日　5800日圓

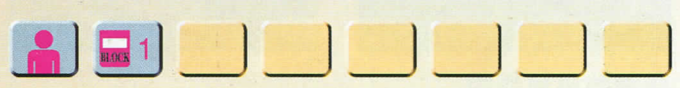


パリティビット　Artdink　TECMO　秋本治・アトリエびーだま/集英社・フジテレビ・ASATSU/BANDAI　Victor Interactive software,Inc.

ROCKCLIMBING
「未踏峰之挑戰」阿爾卑斯山編

直到現在總共有五個高峰仍未能有人踏足過，現在玩者可利用此遊戲達成，在遊戲中在行山前先設定所需的爬山道具和決定日程，若是初學者可透過遊戲中的用語資料學習，基本上爬山的方式是「三點支持法」，在爬山時同現實一樣會出現氣候的變化而有誤爬山時間。

NET YOU　97年7月25日　6800日圓







升級與過關指令
在遊戲進行途中先按SELECT令目錄出現，然後順序按L、L、R、L、L、L、R、R(L1和L2是沒有分別的)便可即時升級，如在目錄畫面按△、□、△、□則會即時跳到下一關去。

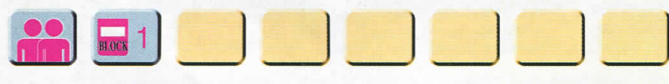
馬上出現完結畫面
在標題畫面順序按R1、L1、R1、L1、R1、R1便可。



第一神拳
THE FIGHTING！

以週刊少年連載的漫畫《第一神拳》為題材的育成遊戲，故事的初段忠實地跟足原著進行，遊戲開始時共有14種體能訓練，為了訓練一步的體能而作出選擇，在每場比賽中，所有人物都是用3D POLYGOM製成，使到比賽情形更加真實，此外還有對戰模式，玩者可利用朋友的DATA來互相對戰。

講談社　97年7月31日　5800日圓







青木及木村出場
在編輯模式的選手製作畫面裏，只要順序按↓、↓、↓、↓、→、↑、↑、↑、↑、→、↓、↓、↓、↓來移動游標，最後再按△青木便會在X的位置出現；同樣地若順序按→、→、↓、←、←、↓、→、→、↓、←、←、↓、→、→來移動游標，最後再按□木村便會在×的位置出現。

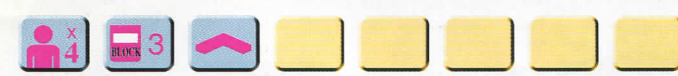
增大能力值
在編輯模式的選手製作畫面裏，將游標移到一步的位置後順序輸入↓、→、↑、←、↓、↓、↓、→、↑、←、↓、↓、→、→、↑、←、↓、→、↑、↑、↑、↓、→、↑、↑、←、←、L1＋L2，如聽到音效只需在任何一名角色上按○作決定，並選擇「回到之前畫面」返回設定能力的畫面便可，這樣各項能力便會由平時的1200增至1500。



MASTER OF MONSTERS～
曉之賢者們

電腦著名戰略SLG系列的全新一輯，主題圍繞着能隨意叫來怪物參與戰鬥之召喚師所身處的幻想世界，屬性為正義、混沌和中立的6名領袖玩者可選取其一進行遊戲，目的是打倒邪惡勢力，而各種怪物所隸屬的系統除會影響進化和轉職外，當把怪物融合起來時更會產生不同效果。

東芝EMI　97年7月31日　5800日圓







隱藏章節
在故事模式的第9話，若能在9回合內完成，便會出現一個新的故事，在另外一個版本的角色JUSTICE和亞修羅都會出現。



機動戰士高達PERFECT
ONE YEAR WAR

以動畫《機動戰士GUNDAM》為名，以「一年戰爭」作舞台的戰略遊戲，遊戲共三個模式選擇，其中是二人對戰模式，至於在戰鬥方面則全用3D POLYGOM製成，使戰鬥更為真實和刺激，而且在原作模式中，忠實地重現當時的名場面，再加上故事跟足電視版的情節而去，絕對是GUNDAM迷最想要的東西。

BANDAI　97年7月31日　420港圓

BLOCK 4　OFFICIAL PRODUCT





附加模式
在開始遊戲，BANDAI的商標出現時順序按↑△←□↓×→○，再同時按L1和R1，在標題畫面則同時按L1＋R1＋L2＋R2，便會出現一個ADDTION MODE，可以看到遊戲中的各個片段及聽到遊戲中的音樂。

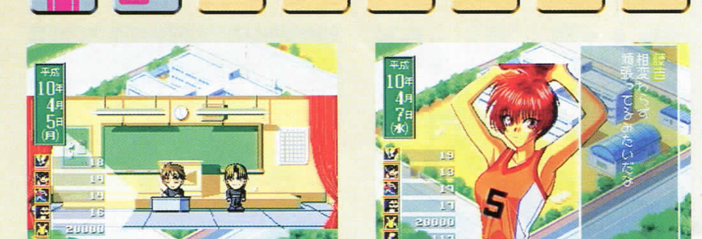
1996 NET YOU　スタジオジェイ/講談社/ジャム　Systemsoft/TOSHIBA EMI　創通エージェンシー・サンライズ/BANDAI

初戀情人節

較重視參數的戀愛育成SLG，在剩餘2年的高校生活裏主角要盡量博取女孩的歡心，最終在高校3年級情人節時作出告白，像邀請女孩放學或和她們交談都能提升好感度，而到周日還可寫情信給她們，至於像畢業旅行或文化祭等事件除會定期出現外亦有些要符合條件才會發生。

FAMILY SOFT　97年7月31日　5800日圓

BLOCK 1

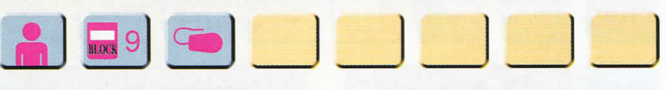




X-COM未知的侵略者

在1999年的地球上，突然出現一群不明飛行物體，宇宙人的侵略使地球人感到極度恐慌，為了保護地球，便設立了秘密組織「X-COM」來對抗。玩者扮演「X-COM」的最高司令官，分別指揮隊員迎擊宇宙人、捕捉宇宙人、研究武器或宇宙人等事情的戰略遊戲。

MEDIA QUEST　97年7月31日　5800日圓



BLOCK 9







BASE BALL NAVIGATOR

棒球隊伍監督模擬遊戲，玩者是一名真實球隊的2軍監督，需要替球員安排每週的訓練與比賽程序令他們強化起來，當取得優秀成績便能升格為1軍監督帶領球隊參加常規賽，最終以取得全日本冠軍作為目標，此外還要在比賽進行時給予球員指示，按照球員的能力來分配崗位等。

ANGEL　97年7月31日　5800日圓

BLOCK 7





悠久幻想曲

由《永遠的旋律》幕後班底製作的美少女SLG，玩者的身份是一名百無聊賴的人，從10名各具所長的美少女當中找其中3人作為同伴，為協助村民排難解憂而不斷鍛煉自己，而由於在成長的過程中會和同伴們孕育出愛情及友情，若說其賣點當然就是各個造型可愛的美少女。

MEDIA WORKS　97年8月28日　5800日圓

BLOCK 2

風之NOTAM

由製作《魚樂無窮》和《太陽之尾》等另類題材遊戲之ARTDINK所推出的模擬熱氣球遊戲，和一般模擬飛行不同並非直接控制熱氣球，而是需要根據風向配合氣球內外溫度和燃料餘量來作調節，至於可選擇的競賽項目則有最遠移動距離、最快到達時間與及最接近目的地共3種。

ARTDINK　97年9月11日　358港圓

BLOCK 1　OFFICIAL PRODUCT



人面氣球

只要按着L1、L2、R1和R2來啟動電源直到遊戲開始為止，便能選擇四款看起來很像人面的特別汽球。

三國志IV加強版

光榮歷史SLG《三國志IV》的強化版，基本系統和操作形式並沒有分別，變更之處在於故事模式增加了3個難度較高的虛構劇本「奸雄，天下統一」、「大陸荒廢後三雄鼎立」和「蠻王，南王突起」，當然製造新君主及新武將亦是賣點之一，此外歷史事件還增至10個左右。

光榮　97年9月11日　7800日圓

x8　BLOCK 5



Family Soft Co.,Ltd./Fill in Cafe Co.,Ltd.　MicroProse Software,Inc.All rights reserved.MicroProse Software,Inc.is a subsidiary of spectrum HoloByte,inc.　ANGEL/（社）日本野球機構　Starlight Mary/Media Works.
ARTDINK All Rights Reserved.　KOEI CO.,LTD.

信長之野望 天翔記加強版

光榮歷史SLG《信長之野望・天翔記》的強化版，最大特點可算是故事模式追加了兩個新劇本與及根據特定條件而發生的歷史事件增至14個，另外玩者可自行製造原創武將、城郡名稱和登場公主類別等，縱使武將數目已多達1100名這仍是相當厚待老手玩家的。

光榮 97年9月11日 9800日圓





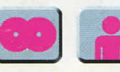


MY DREAM~急不及待ON AIR



相當具特色的聲優育成遊戲，身為記者的玩者負責一個計劃，替夢想成為聲優的女孩鋪排出路，在遊戲中平日要到訓練所及錄音室等地收集情報，在週日則致電女孩給予建議，待有充足實力便推薦她們到聲優雜誌提高知名度，至於最大特色就是每位角色由3名聲優配音。

日本CREATE 97年9月18日 6800日圓











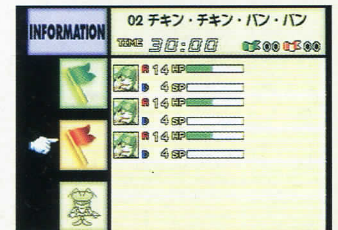


BATTLE BUGS

玩者所扮演的是率領着擁有多種能力之昆蟲的司令官，在實時進行的遊戲中只要符合特定條件像擊倒全部敵人或保護糧食便可過關，部隊方面設有海陸空軍和醫療隊等架構非常接近人類，而它可執行的命令數目與及部隊能力值設定得非常簡化，加上有趣畫面十分適合一般玩家。

MANNING 97年9月18日 5800日圓





PAROWARS



角色全是來自搞笑射擊遊戲《沙鍋曼蛇》的戰爭SLG，系統雖取自《大戰略》但卻刪除補給概念並稍為修改規則，即使初學者亦不會感到太困難，需要按情況來生產部隊以提高作戰效率，模式方面有把敵軍逐個擊破以統一全國的1人專用模式與及可4人同時進行的地圖對決模式。

KONAMI 97年9月25日 5800日圓



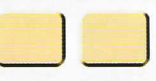
















不思議忍傳

系統基本上為傳統《卒業》系的女忍者育成SLG，女主角葉隱楓前往專門訓練女忍者的姬百合學園去讀書，就讀期間需要替3名公主擔任護衛工作，除平時學校的課程外還要在自由行動時間到3位公主的家裏去，繼續接受特訓提升自己的能力，最終要以第一名的成績畢業。

翔泳社 97年9月25日 6800日圓

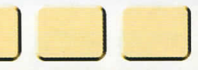
















迷你劇場

在遊戲開始前的時代背景解說出現時，只要按住SELECT不放就會出現原創的迷你劇場。

奇跡久留美

帶有冒險要素的魔法師育成SLG，為成為一名出色的魔法師久留美於是獨個兒到島裏去，藉替村民排難解憂從中學習，雖然能力值很重要不過解決事件時所作之選擇是會影響劇情發展的，而事件的解決方法往往不只一種較有彈性，至於遊戲結局則多達30種以上。

BANPRESTO 97年9月25日 5800日圓







KOEI CO.,LTD./日光江戸村/ジャングル 日本CREATE ""BATTLE BUGS"is a trademark of Epyx Software. KONAMI Shoeisha Co.,Ltd./Sugeeya/ZERO SYSTEM. BANPRESTO

顯示好感度

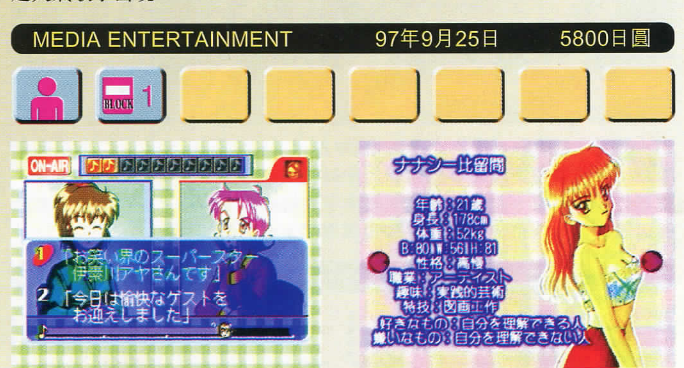
在標題畫面裏，只要按住SELECT來順序按「△、○、×、□」合共3次，若聽到「OK」便算成功，在這狀態下只要在對話場面以外時按SELECT，便可看到各人對久留美的好感度。

FREE TALK STUDIO

題材圍繞着電台節目的SLG，玩者是電台新人DJ香坂瑪莉，為了爭取成為新節目主持人因而在1個月內的4次直播中盡量發揮，務求取得高收聽率。頭3週可在4名嘉賓中自由選擇其中3人來訪問，至於最後1次節目則有超人氣歌手出現。

MEDIA ENTERTAINMENT　97年9月25日　5800日圓

BLOCK 1



大航海時代外傳

光榮另一模擬遊戲系列最新章，繼承《大航海時代II》之世界觀加上大量全新創作的事件而製成，系統大致上保持不變，同樣有貿易、船艦戰鬥及發掘遺跡等元素，故事方面分為和冒險家訂婚因而到各處遊歷探險的女主角篇，與及身為海盜之子四出挑戰艦團的男主角篇。

光榮　97年10月2日　6800日圓

BLOCK 3



WINNING POST 2 FINAL'97

育馬SLG鼻祖之一《光榮賽馬》續篇的最新強化版本，系統與《2》和《PROGRAM 96》幾近相同，玩者不僅需要花心思找尋良駒血裔和編排訓練出賽，還要兼顧人際關係要素如聘請秘書和與馬主溝通等，至於今作的賣點則有加入25名現役實名騎師及增設特殊事件。

光榮　97年10月2日　6800日圓

x4　BLOCK 5

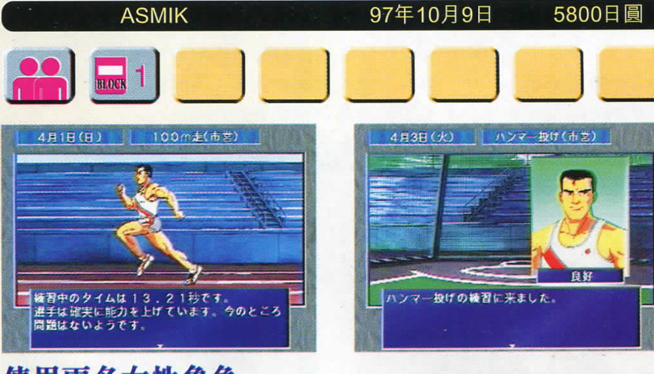


情熱★熱血運動員~愛哭鬼教練日記

一隻模擬教練的育成遊戲，玩者以教練身份來訓練運動員，目的是要該運動員成為世界第一的田徑選手，可是每位選手需經過嚴格的訓練，訓練的內容有100M、110M跨欄、三級跳等項目，除此之外，玩者亦可透過談話來知道選手的需要。

ASMIK　97年10月9日　5800日圓

BLOCK 1



使用兩名女性角色

在標題畫面先將游標移向START，然後順序按↑、↓、↓、↓、△、□、×、○，轉換過畫面後便可在對決模式使用兩名女性角色，但卻無法在育成模式裏使用。

WIZARD'S HARMONY 2

受到擁躉支持的戀愛SLG續篇，賣點當然是造型可愛的眾女角，故事發生在劍與魔法並存的幻想世界中，主角就讀魔法學園的學科WIZARD'S ACADEMY再次陷入被廢除的危機，於是聯同另外5名女生進行研修特訓以爭取好成績，途中會遇到各種事件需要作出決擇。

ARC SYSTEM WORKS　97年10月16日　358港圓

BLOCK 1　OFFICIAL PRODUCT



WORLD NEVERLAND

一個模擬人生的遊戲，玩者首先答一些心理問題，來決定玩者的能力，之後便要在一個人口只有120人、一年只有三十日的世界中生活，不斷工作和鍛煉自己，務求得到一段美滿的人生，而玩者除了談戀愛之外，更可以傳宗接代，將精神延續下去。

RIVERHILL SOFT　97年10月23日　5800日圓

BLOCK 10



© Media Entertainment Inc.© KOEI CO.,LTD.© KOEI CO.,LTD.© ASMIK© ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.© Riverhillsoft Inc.

快速提升精神等級

在葬禮時，走到死了的人的遺照前面，弔唁時不斷按○便可以提升精神力。



虎！虎！虎！

實時進行戰略級艦戰SLG，由於作戰舞台為寬闊的太平洋海域故艦隊編製相當重要，玩者要指揮各艦隊與飛行部隊來將敵方戰艦擊沉，最終以佔領敵軍基地作為目標，流程方面需要順着偵察、出擊和戰鬥的次序來給予指示，劇情方面由忠於史實以至完全虛構各式齊全。

NEXUS INTERACT　97年11月6日　6800日圓












BATTLE FORMATION

以幪面超人、咸蛋超人和機械戰士GUNDAM的奸角為題材的戰略遊戲，玩者要以成為各版面中的霸王為目的，進行各種侵略行動，玩者在三個系列的奸角中選擇其一，然後設法將敵人打倒，而每個版圖中共有13種不同的地形，再加上有氣候的變化，這對角色的行動有很大的影響。

BANPRESTO　97年11月13日　5800日圓












POWER DOLLS 2

主角全部都是女孩子的戰略遊戲，它採用了回合制模式，而戰鬥之前玩者可以進行各部機體的調節，不單只人型機體，還有其他輔助機體如運輸機、補給車等等都有詳細的設定。和電腦版本不同之處，是它利用了多邊形來做機體狀況表示畫面，及加入了女主角們的配音。

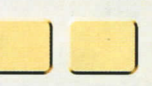
ASCII　97年11月20日　6800日圓

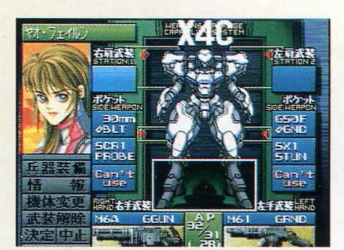


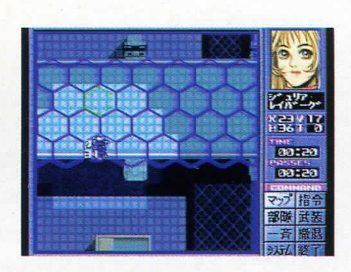














爆走兄弟LET'S & GO！！WGP HYPER HEAT

再度帶起四驅車熱潮之動漫畫《爆走兄弟LET'S & GO！！》的遊戲化版本，玩者是烈與豪的車隊同伴，參加格林披治賽冠軍目標是爭取冠軍，可自行調教車軚、齒輪和摩打以將車子性能提升至最高，特殊事件眾多藏有大量圖片，在自由競賽模式可選擇賽道來作仔細研究。

JALECO　97年11月20日　5800日圓



隱藏車及賽道

在標題畫面裏只要輸入下表指令，聽到效果音便算成功出現各種不同的效果。

指令	效果
1P的△、○、×、□、△、○、×、□	可使用BEAT MAGNUM
1P的↑、→、↓、←、↑、→、↓、←	可使用CYCLONE MAGNUM TRF
2P的△、○、×、□、△、○、×、□	選項畫面追加車種介紹
2P的↑、→、↓、←、↑、→、↓、←	可使用街角賽道和練習賽道

GALLOP RACER 2

業務用立體賽馬遊戲移植版，系統方面根據前作設定的加以強化製作而成，玩者需要扮演騎師來策騎馬匹參加賽事，至於此續編的最大特色是增加了可選擇的賽事數目，與及當取得優異成績時，便可報名參加各場著名海外賽事如美國育馬者盃及杜拜世界杯等。

TECMO　97年11月20日　358港圓







© NEXUS INTERACT/DAZZ© 石森プロ／東映（仮面ライダー俱楽部を使用）／円谷プロ/創通 AGENCY/SUNRISE/BANPRESTO.© KOGADO STUDIO/ASCII Corp.© こしたてつひろ/小學館/テレビ東京 ／タミヤ/JALECO © TECMO LTD.

隱藏賽事出現條件

只要符合下表裏的條件，馬匹便可報名參加級數較高的隱藏賽事，至於為複數條件的場合則只要達成其中一個即可。留意，有部份賽事馬匹是需要擁有特定名銜才會出現的，像「KING OF KINGS」是要在B、C、D賽事中勝出，「GALLOP RACER」要在A、E賽事勝出，至於「JAPAN DIRT CHAMP」則是要在日本國內勝出5場DIRT的G I(泥地一級賽)。

國內賽事

賽事名稱／距離／日期	出現條件(只要達成其中一個便可)
ダービーグランプリ／D2000m／11月1週	日本馬：「ユニコーンS」勝出／海外馬：「ユニコーンS」取得頭3名
大井スーパーダートダービー／D2000m／11月3週	日本馬：「ダービーグランプリ」勝出／海外馬：「ダービーグランプリ」取得頭3名
南部杯／D1600m／10月2週	日本馬：國內DIRT-1700m以下重賞勝出2次以上，到開賽那星期為DIRT FH56以上／海外馬：國內DIRT-1700m以下重賞勝出2次以上，到開賽那星期為DIRT FH54以上／共通：取得「KING OF KINGS」或「GALLOP RACER」的稱號
東京大賞典／D2800m／12月4週	日本馬：DIRT-1900m以上重賞勝出3次以上，到開賽那星期為DIRT FH58以上／海外馬：國內DIRT-1900m以上重賞勝出2次以上，到開賽那星期為DIRT FH56以上／共通：取得「KING OF KINGS」或「GALLOP RACER」的稱號
川崎記念／D2000m／1月4週	日本馬1：DIRT-1800m以上重賞勝出3次以上，到開賽那星期為DIRT FH60以上／日本馬2：「ユニコーンS」「ダービーグランプリ」「大井スーパーダートダービー」全勝／海外馬：DIRT-1800m以上重賞勝出3次以上，到開賽那星期為DIRT FHF58以上／共通：取得「KING OF KINGS」、「GALLOP RACER」或「JAPAN DIRT CHAMP」的稱號
帝王賞／D2000m／6月1週	日本馬：DIRT-1900m以上重賞勝出4次以上，到開賽那星期為DIRT FH58以上／海外馬：DIRT-1900m以上重賞勝出3次以上，到開賽那星期為DIRT FH56以上／共通：取得「KING OF KINGS」或「GALLOP RACER」的稱號

國際賽事

賽事名稱／距離／日期	出現條件(只要達成其中一個便可)
英2000ギニー／T1500m／5月1週	日本馬：草地1600m以下G 2以上勝出3次以上，並在草地1600m有快過1分34秒的記錄／海外馬：草地1600m以下G 2以上勝出2次以上，並在草地1600m有快過1分35秒的記錄
英ダービー／T2400m／6月3週	日本馬1：「英2000ギニー」勝出，到開賽那星期為草地FH62以上／日本馬2：「朝日杯3歲S」或「阪神3歲牝馬S」勝出，草地2000m以上重賞勝出3次以上，到開賽那星期為草地FH64以上／海外馬1：「英2000ギニー」取得頭3名／海外馬2：「朝日杯3歲S」或「阪神3歲牝馬S」勝出，草地2000m以上重賞勝出2次以上，到開賽那星期為草地FH62以上
ケンタッキーダービー／D2000m／4月4週	日本馬：「シクラメンS」、「バイオレットS」或「ヒヤシンスS」勝出其中2場，國內草地1800m以上重賞勝出2次以上，到開賽那星期為草地FH58以上／海外馬：「シクラメンS」、「バイオレットS」或「ヒヤシンスS」勝出其中2場，國內草地1800m以上重賞勝出2次以上，到開賽那星期為草地FH56以上
プリークネスS／D1900m／5月3週	日本馬：「ケンタッキーダービー」勝出／海外馬：「ケンタッキーダービー」取得頭3名
ベルモントS／D2400m／6月2週	日本馬：「プリークネスS」勝出／海外馬：「プリークネスS」勝出
アーリントン=ミリオン／T2000m／6月4週	日本馬：草地2000mG 2以上勝出1次以上，草地1600m以上G 1勝出3次以上／海外馬：草地2000mG 2以上勝出1次以上，草地1600m以上G 1勝出2次以上
Kジョージ&Qエリザベス S／T2400m／7月3週	日本馬1：草地1600m以上G 1勝出3次以上，「英ダービー」勝出（4歲限定）／日本馬2：草地2000m以上G 1勝出4次以上，「寶塚記念」勝出（可在「寶塚記念」勝出期間參戰）／海外馬1：草地1600m以上G 1勝出2次以上，「英ダービー」勝出（4歲限定）／海外馬2：草地2000m以上G 1勝出3次以上，「寶塚記念」勝出（可在「寶塚記念」勝出期間參戰）
A. 凱旋門賞／T2400m／10月1週	共通1：同一馬季內「Kジョージ&QエリザベスS」勝出，到開賽那星期為草地FH65以上／共通2：取得「KING OF KINGS」或「GALLOP RACER」的稱號
B. ブリーダーズCマイル／T1600m／11月2週	共通1：草地1600m G I勝出3次以上，國際草地1600m G 1勝出1次以上，「ブリーダーズCマイル」勝出／共通2：取得「KING OF KINGS」或「GALLOP RACER」的稱號
C. ブリーダーズCターフ／D2400m／11月2週	共通1：草地2400m或2500m G I勝出3次以上，國際草地2400m G 1勝出1次以上，「ブリーダーズCシリーズ」勝出／共通2：取得「KING OF KINGS」或「GALLOP RACER」的稱號
D. ブリーダーズCクラシック／D2000m／11月2週	共通1：DIRT-2000m或1900m G 1勝出2次以上，國際DIRT-2000m或1900m G 1勝出1次以上／共通2：「ブリーダーズCシリーズ」勝出／共通3：同一馬季內「ドバイワールドカップ」勝出／共通4：取得「KING OF KINGS」或「GALLOP RACER」的稱號
E. ドバイワールドカップ／D2000m／3月4週	共通1：同一馬季內「川崎記念」勝出（可在「川崎記念」勝出期間參戰）／共通2：前一個馬季「ブリーダーズCシリーズ」勝出（可在「ブリーダーズCシリーズ」勝利後的下一個馬季參戰）／共通3：取得「KING OF KINGS」或「GALLOP RACER」的稱號。

ANGELIQUE SPECIAL特惠版

日本極受女性玩家們歡迎的戀愛模擬遊戲《ANGELIQUE》修訂版，賣點是在少女漫畫筆觸下的9名俊俏守護聖，女主角與競爭對手為爭奪惑星女王之位，因而借助守護聖的力量令百姓生活富足；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　7800日圓



三國志V特惠版

光榮歷史SLG系列《三國志》的第五輯，採用了前作的擔當官制度，國內政務需要由不同的武將負責，此外亦改善了戰鬥系統，增設火計和妖術等共32種特殊能力，家用版還有原創的一問一答式附助機能等；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　9800日圓



© KOEI CO.,LTD.© KOEI CO.,LTD.

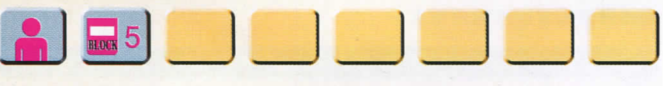
水滸傳・天命之誓特惠版

光榮另一以中國為題材的SLG系列《水滸傳》新章，玩者要從林沖、魯智深、史進等10名梁山泊好漢當中選取1人來玩，目的是討伐叛朝亂國的高俅，此外還收錄了登場人物的相關資料庫，非常充實；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　5800日圓

x7　BLOCK 2



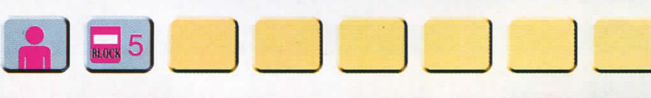
大航海時代II特惠版

移植自同名之電腦版SLG，以16世紀初歐洲開始掀起航海冒險熱潮作故事背景，登場角色包括有冒險家、海盜和貴族後裔等共6人，各有獨立遊戲目的如繪製世界地圖或搜集珍貴秘寶等；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　6800日圓

BLOCK 5



提督之決斷III特惠版

光榮太平洋戰爭SLG系列第三作的電腦移植版，雖說是海戰遊戲但空軍及陸軍的參與性亦很高，因為今集需要顧及海上和空中兩個戰鬥層面，至於故事模式則有美日開戰、偷襲珍珠港和中途島戰役等7個劇本；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　9800日圓

BLOCK 5



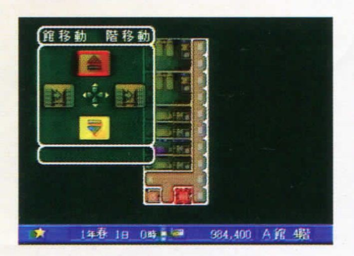
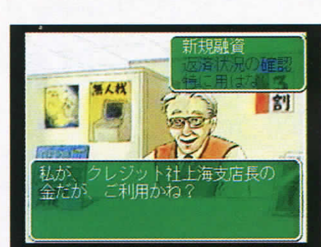


HAPPY HOTEL

這個遊戲的目的，是要玩者在上海經營一家有名的酒店。首先是要決定酒店的外觀，然後就是要開始設定酒店內的設施、客房的裝修等等。此外還要留意秘書的報告，應客人的要求去改善酒店的設施。

東北新社　97年11月27日　358港圓

BLOCK 4

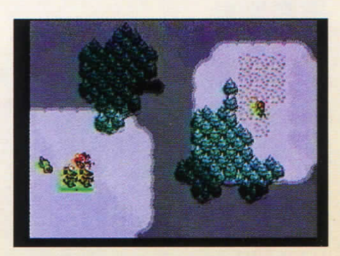


WARCRAFT II THE DARK SAGA

電腦版相當受玩家們歡迎的實時戰略遊戲移植作，系統與界面和原版差距不遠，代表着善恶的人類和蠻獸為達到征服對方民族的目標而互相撕殺，玩者需要迅速作出反應指示各部隊行動，基本上遊戲流程由探索、戰鬥及生產這3個環節組成，另外每關都有其完成條件。

EAV　97年11月27日　5800日圓

BLOCK 6

BURGER BURGER

一隻以漢堡包店作為題材的模擬遊戲，玩者先找個適合的地點開漢堡包店，然後設定該店出售的麵包款式和售價，之後決定營業時間和服務員，在漢堡包店開張後，更要看市場的需要，替漢堡包店加入新的要素，如新款麵包、新的套餐和新的售價，從而吸引食客來增加收入。

GAPS　97年11月27日　5800日圓

BLOCK 8




© KOEI CO.,LTD.© KOEI CO.,LTD.© KOEI CO.,LTD.© 東映ビデオ / 東北新社 © Electronic Arts./Davidson & Associates,Inc.All rights reserved.© GAPS INC./Rythmics/Ikno HYAHUTA.

信長之野望 將星錄

移植自電腦版的《信長》系列最新章，系統比上集強化不少，所有關於內政及戰爭的事情均發生在同一版圖上，這次較強調城鎮內各種發展像農業和商業建設等多於戰鬥，如聘請到有特技或能力的人便可對國家的發展更有利，至於登場人物包括大名、武將和姬妾等則合計約600人。

光榮	97年11月27日	9800日圓










隱藏劇本

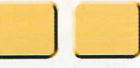
在選擇劇本時，只要順序按→、←、↑、↓、○、×、△、□，便會出現一個名為「天下之繼承者」的隱藏劇本。

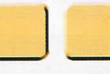
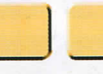
A列車5

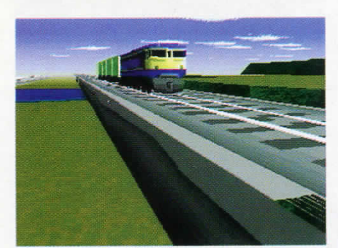
一個模擬遊戲系列的第五集，玩法和以前一樣，都是在都市中扮演一名鐵路建築商人，提供運輸服務。這次除了基本的車輛之外，還加入了蒸氣火車和架空覽車。另外，當玩者完成路線設計之後，可以利用遊戲的功能，用第一身視點從火車的角度看到整個城市的立體畫面。

ARTDINK	97年12月4日	420港圓









隱藏地圖

當資金超過1兆日圓時，只要在看過遊戲的完結片段後選擇「重新開始」來繼續遊戲，就會出現「法魯王的負債」和「幾何學都市」這兩個新地圖，前者需要15 BLOCK的容量，至於後者則只需10 BLOCK便可。

無限資源及資金

在標題畫面先同時按L1＋L2＋R1＋R2，然後按着△和□來按START開始遊戲，接着在選擇版圖時同樣按着L1＋L2＋R1＋R2來按○作決定，這樣的話便可在遊戲暫停時以十字掣來自由增減資金，此外若在主目錄按SELECT即使沒有資源仍可選擇建設項目。

觀賞片段模式

輸入過上述的無限資源及資金指令後，選擇結束遊戲以返回開始時的畫面，這時只要同時按△、□和R2便可用十字掣來選擇遊戲裏的片段，至於按○是決定播放。

空中飛行列車

這個秘技只能在機關車D51上使用，方法是將D51行駛路線的末段設定為架空鐵路並且結束起來，就可令列車駛到那裏時會作空中飛行。

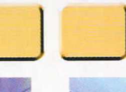
銀河少女警察Re-inforce

和前作剛好相反這回主角是一名銀河警察新丁，眾女角均變成其前輩提攜主角渡過為期兩年的遊戲流程，接受過基本訓練後到第二年劇情便會按選擇而分為3條分支從而發展多重結局，途中當然沒有缺少討好女孩子的環節，另外在行動時是會發生各種特殊事件及出現迷你遊戲。

IMADIO	97年12月4日	6800日圓










自動進行模式

先接上2P手掣來啟動電源，然後在戰鬥以外的畫面按着2P的L1、L2、R1、R2、SELECT來按START，就會變成由電腦自動進行遊戲，如果要恢復人手操作則只需重覆上述指令即可。

維新之嵐

早年於電腦推出頗受歡迎SLG的全新製作版，以坂本龍馬和西鄉隆盛等維新志士活躍的明治維新時期作題材，系統方面玩者需要一邊培養劍術與學問等項目，一邊到日本各地找藩主們游說以取其信任，從而將政治體制改變為理想的姿態，途中會遇到不同性質的事件。

光榮	97年12月11日	6800日圓








TRUE LOVE STORY~Remember My Heart

可謂《TURE LOVE STORY》的延續編，與前作不同的可說是約會畫面，而實際上主角要在假日和放學後的時間出外，在街上遇上女孩，與她們交談來增加好感，最終目的當然是與女孩有親密的關係，此外，遊戲中可看回上集的特別事件、膠片畫和CD JOCKET等東西。

ASCII	97年12月11日	3800日圓





© KOEI © ARTDINK © TENKY Co.,Ltd./Imagineer Co.,Ltd.© ASCII Corp./Bits Laboratory.

筆記內的贈品圖畫

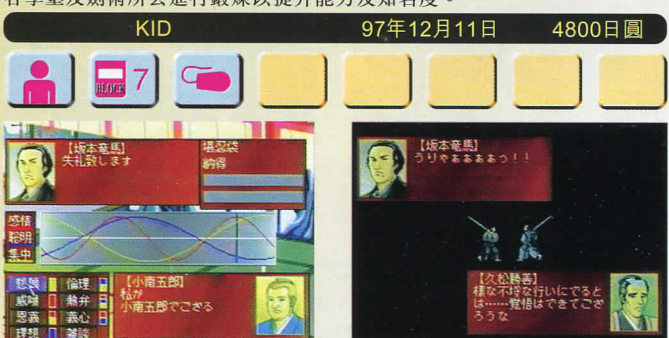
當以全部角色來完成遊戲，或是在通過全部角色與全季節的狀態下觀看WWW的筆記簿，就能看到秘密的圖畫，而完成遊戲次數亦會影響可看到的圖畫數目。

坂本龍馬 維新開國

個人電腦版推出時得到好評的SLG家用版，主角是坂本龍馬等明治維新志士，比起純粹使用武力令對手屈服此遊戲強調以理性的思想說話來臣服眾人統一全國，為擴開勢力玩者因而要四出找尋賢德之士，中途還要到各學塾及劍術所去進行鍛煉以提升能力及知名度。

KID　97年12月11日　4800日圓

BLOCK 7



KING OF PRODUCER

玩遊戲就經常會有機會，但是去監制一個遊戲的機會就不多了，這個遊戲就是讓玩者們體驗一下當上一個遊戲的監制的滋味。玩者要決定有關遊戲的一切：題材、用人、設施、宣傳等等。每個項目也有很多選擇，萬一選錯了，就很容易造出一個垃圾都不如的遊戲。

GMF　97年12月11日　6800日圓

BLOCK 1



WAKU WAKU打吡

擁有棋類和競馬育成兩種成份的遊戲，最多可同時四人進行遊戲，玩法非常簡單，玩者先以行棋的形式來養育自己的馬匹，如配種、訓練等事情，只要其中一位參賽者到達終點，賽事就會開始，取得勝利的一方除有金錢的獎賞外，還可得到分數，最後以最高的得分為優勝者。

KSS　97年12月18日　5800日圓

x4　BLOCK 1

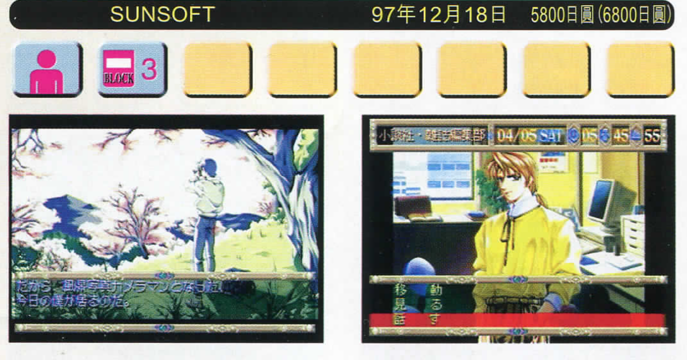


PHOTO GENIC

以攝影技術來獲取女孩子歡心的SLG，整體比電腦原版強化了不少，除加插配音外更有家用版新增的配角特殊事件。主角是一名擅長拍攝自然風景照片的自由攝影師，為參加只限模特兒年少於18歲的攝影比賽因而四出找尋合適人選，每星期需要不斷練習和賺錢來提高爭勝本錢。

SUNSOFT　97年12月18日　5800日圓(6800日圓)

BLOCK 3



觀看贈品圖片

不論是哪一名女角只要能令其全部3種完結畫面出現，在贈品模式便會追加名為「贈品模式裏的贈品」之項目，藉此可觀看特別CG。

FRONT MISSION ALTERNATIVE

《前線任務》的外傳式SLG，雖然如此不過系統及玩法則大有分別，玩者所擔任的指揮角色是要因應戰況來給予指令及引導電腦學習，在即時進行的戰鬥中需要同時操作3小隊的戰鬥機械參戰，而每關開始前的分析、機體裝備及支援部隊對能否完成任務有着重要性的影響。

SQUARE　97年12月18日　358港圓

BLOCK 1　OFFICIAL PRODUCT

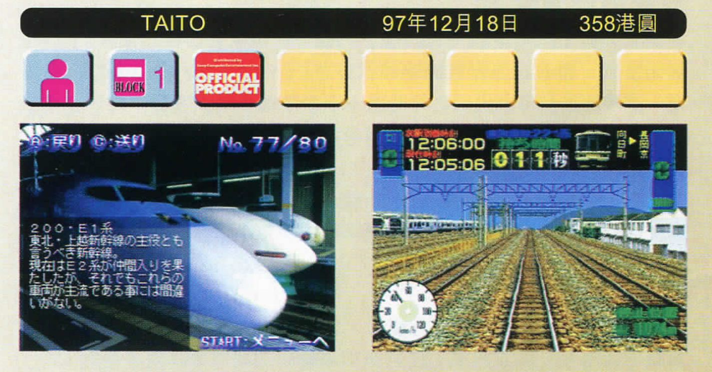


電車GO！

一個移植自街機的模擬駕駛遊戲，使用對應的手制，玩者便可以一嘗駕駛日本火車的滋味。除了要穩定速度之外，還有很多地方要注意的。遊戲中有五條基本路線供玩者選擇，但是完成某些條件後便會有更難玩的隱藏路線出現。

TAITO　97年12月18日　358港圓

BLOCK 1　OFFICIAL PRODUCT



© 龍〔RON〕/キッド © GMF/AQUA ROUGE © KSS © SUNSOFT/Fill In Cafe/ZeroSystem/すぎやま現象 © SQUARE © TAITO CORP.

追加新片段

在相簿模式玩者是可選看遊戲裏的各種片段，若能達成特定條件則會增加可選擇的項目。不論是在哪條路線，只要完成遊戲就會出現完結片段ENDING A，若能在沒有續關下完成遊戲就會出現完結片段ENDING B，同時亦會有對應路線的完結片段DX ENDING。

出現UFO

在初級以外的各條路線中，只要在沒有續關的情況下取得4次GOOD或2次GREAT，便會有UFO出現在空中；另外在獎分遊戲裏，當以取得10分或0分的成績來完成亦會出現UFO。

學校創作室

這是一個讓玩者扮演校長的機會，雖然不能訂立校規，但是可以決定校內大大小小的事情，除了學科負責主任的分配，還可以設定校舍、學生福利、學費等等。玩者必需了解老師們的能力，按需要來分配學科，才能增加入學的學生，達到遊戲目的。

VICTOR　97年12月18日　5800日圓

15

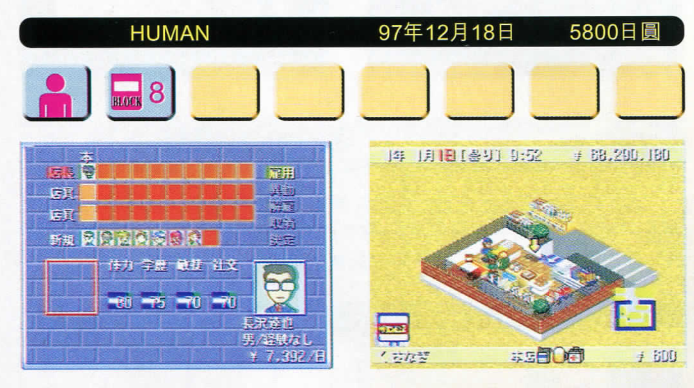


便利店時代2~~全國連鎖店展開！

人氣便利店經營SLG續篇，今回目標改為發展成稱霸全國的連鎖大集團，基本系統和視點並沒有大改動，依然要留意經營店舖位置對人流和舖租的影響與及所僱用社員能力的平衡性等項目，今次不但提高畫面質素還增加了地圖數目，此外按情況而發生的特殊事件亦較多。

HUMAN　97年12月18日　5800日圓

8



秘技一覽表

只要達成特定條件，就會出現各種隱藏秘密。

秘技	使用條件
使用「東京」版圖	完成最初的四個版圖
使用「沖繩」版圖	集齊全部29種珍品
隱藏店員	每當完成一個版圖後，便會順着ジェニファ、シザーマン、ミカ、ユカリ、チサト的次序來出現隱藏店員
電視遊戲架	當開設第8間分店時，便可從改變裝修項目選擇設置電視遊戲架
更改店名	在設計店舖徽號的畫面，將游標移到決定後按←7次、←11次、○
瀏覽模式	在店舖一覽表最右邊的捲軸按L2，全部店舖便會以小地圖來顯示

無限增加金錢

首先要把進度儲存起來，接着在店鋪內放滿最昂貴的空架，只留下一個空位給收銀機，便可將這個樣版設計儲存起來。跟着再次開始遊戲時讀回這個樣版設計，再將全部空架賣掉，因為讀入設計只會減去部份金錢，所以有機會因差額而賺取金錢，重覆操作便能無限增加金錢。

手動RESET

遊戲進行時同按L1、L2、R1、R2、SELECT及START。

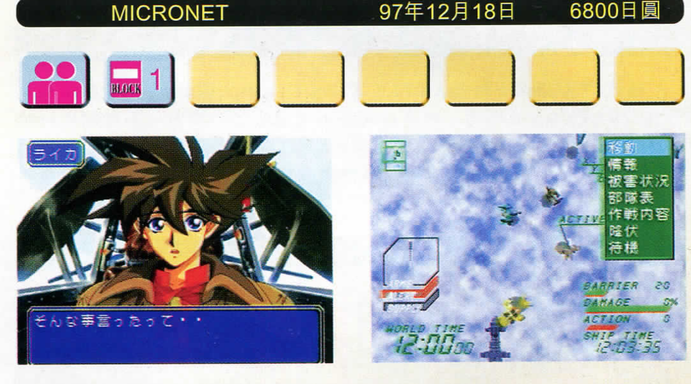
蒼空之翼 GOTHA WORLD



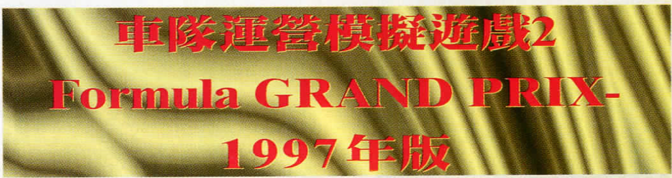
次世代機種空中艦戰SLG《GOTHA》系列的第三作，故事同樣是發生在由浮遊大陸與雲海組成的架空世界裏，承接上集因被消滅的海盜公會復活故此展開新戰幔，變更點除強調新設定的戰鬥時間系統PERSONAL TIME SYSTEM外，還有動畫味十足的人設和過場片段。

MICRONET　97年12月18日　6800日圓

1



車隊運營模擬遊戲2 Formula GRAND PRIX-1997年版



遊戲的目的是在一年之間培育出一隊車隊，參加格蘭披治賽車。玩者除了要選擇車手之外，還要開發自己的車輛和部件。當完成選擇後，便要開始為整個年度的十七場的格蘭披治賽預備。

COCONUTS JAPAN　97年12月25日　6800日圓

2

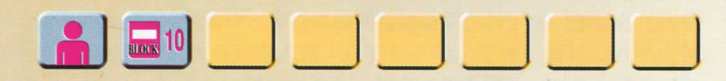


SatelliTV衛星電視

玩者在這個遊戲中，可以扮演一個衛星電視台的老闆，要小心地經營自己的電視台和其他對手競爭。秘書、節目等各項的選擇都會影響遊戲的進展。玩者可以投入資金來開發新的節目來吸引更多的觀眾、增加收視。

© Victor Interactive Software Inc./Retine Textile Co.,Ltd.© HUMAN © MICRONET © COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT/TOMCAT SYSTEM.

日本一SOFTWARE　98年1月8日　5800日圓

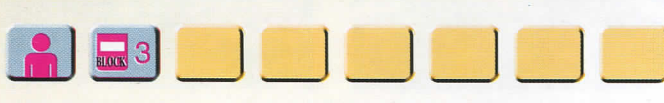


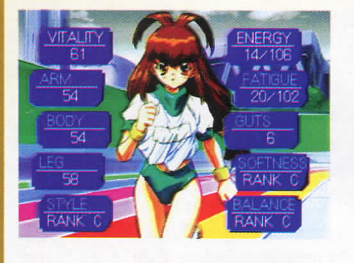



大運動會 ALTERNATIVE

移植STAURN版的《BATTLE ATHLETESS大運動會》的遊戲，基本玩法與SATURN版相同，玩者在訓練校生活半年時間內，不段的訓練神崎，令她取得半年後的勝利，而與SATURN版不同的，除了有新的OPENING外，還增加新的特別事件和改良了對話時的畫面，絕對是與SATURN版有出入。

INCREMENT P　98年1月15日　5800日圓



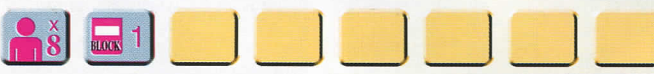




信長之野望 全國版

《信長之野望》系列第二作，版圖由日本中部擴大至全國，當時織田信長還是渺小的大名一個，他要從外政和內交各方面着手務求令國家富強起來以統一天下，故事模式方面共有五個劇本，而登場的大名人數達69人，另外最多還可作8人對戰的。

光榮　98年1月22日　5800日圓





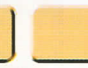
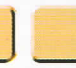
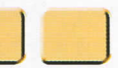
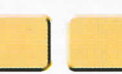


EXALEGIUSE

從電腦遊戲改變過來的宇宙艦戰模擬遊戲，較原版強化了故事和演出效果，戰鬥並非採用一般戰略遊戲的回合制，而是根據每隊人的判斷力來決定部隊的行動順序，玩者要根據戰鬥前收集到的情報來選擇所使用的裝備，對戰況非常重要是因為被攻擊艦隊是會喪失一次攻擊機會的。

IMAGINEER　98年2月5日　6800日圓



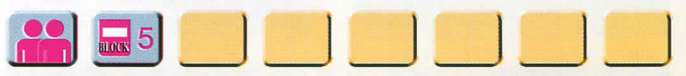


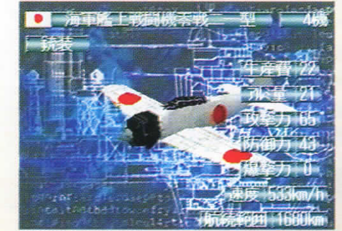


提督之決斷III加強版

太平洋戰爭SLG《提督之決斷III》的強化修訂版，基本系統保持不變戰區依然分為海上和空中兩層，新增點方面今次追加了競賽模式與短篇模式各7個劇本，當然亦增加不少史實和虛構事件，此外還有記載了大量參考資料的海戰事典模式。

光榮　98年2月5日　9800日圓

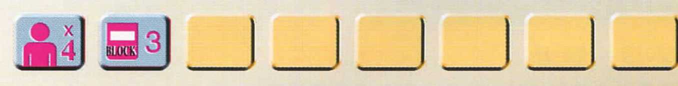


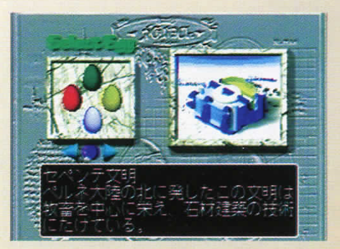
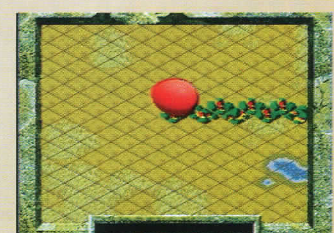



EGG

玩者的目的就是控制「蛋」去將各個文明擴大和進化，或者用蛋將文明創造。在遊戲版圖中是有玩者的對手存在的，會對玩者造成影響甚至破壞，所以玩者便會利用各式各樣的蛋來反攻。

東芝EMI　98年2月19日　5800日圓



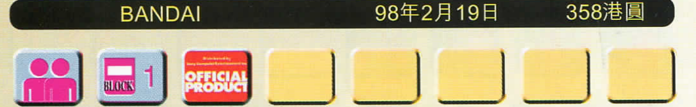



© AIC/iPC © KOEI CO.,LTD. © KOGADO STUDIO/TOSHIAKI TAKAYAMA © 1998 KOEI CO.,LTD. © TOSHIBA EMI/BEYOND interactive,inc.

星星發現！！他媽哥池

人氣的手提遊戲機《他媽哥池》，現在被搬到家庭遊戲機上，基本玩法與手提遊戲機般，但有少許不同的是在電視上養育電子生物，有時在養育期間要給牠適當的運動，如參加競技大賽等事，而且更可幫牠們找配偶，繼續牠們的下一代，此外，遊戲還加插不少ORIGINAL的品種，玩者可養些手提遊戲機未曾見過的品種。

BANDAI	98年2月19日	358港圓





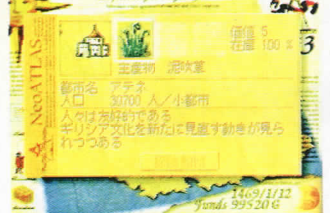


Neo ATLAS

一個以十五世紀航海時代為背景的遊戲，玩者扮演眾多冒險家中的其中一人，到世界各地未知的領域探險，如果得到寶物或有發現新大陸，便可以得到獎賞，繼而強化自己的船隊到其他地方冒險，但是世界亦是危機四伏。玩者可以派遣船隊代自己去冒險，亦可選擇「信」或者「不信」所收集得來的情報。

ARTDINK	98年2月26日	5800日圓







PRISMCOURT

一隻以全國冠軍為目標的育成遊戲，玩者以教練的身份，在三年時間內帶領朝霧高校排球部六位不同個性的少女奪得全國大會錦標，可是在這之前必須將強敵擊倒，至於日程表是以兩日為單位，必須選其中一位球員來練習，其中還可以使球員對玩者的好感度上升，這對比賽的結果是佔了很重要的角色。

FPS	98年2月26日	6800日圓





神秘的顧問名字

在遊戲開始時，只要輸入玩者的名字為「COM☆から」後再輸入「一」，若聽到音效並返回名字輸入畫面便代表成功，這時可再輸入自己喜歡的名字來進行遊戲，接着就會出現主題曲的成卡拉OK版本。另外，若在使用上述秘技時所輸入的名字改為「COM☆らぶ」，那麼在開始遊戲時排球隊中全體成員的好意度就會變得高。

光榮賽馬3

著名育馬SLG系列第三集，較着重馬匹在血統和操練上的平衡，目的是要培育良駒爭奪經典大賽並挑戰國際舞台，與前作同樣玩者和騎師、秘書、牧場長和顧問等人的關係很重要，今集無論畫面或系統皆作大幅度改良，遊戲結構亦較為緊密，此外更增加了海外遠征賽事的數目。

光榮	98年2月26日	6800日圓



美莎之魔法物語

這遊戲是以小學至中學階段的美沙作為對象的育成遊戲，在平日和假日中選擇各種指令，除可使令美沙的能力值改變外，在這段期間亦會出現各種特別事件，值着這些事件來交代故事的發展，此外，遊戲會因美沙小學時期的養育方法來作出之後故事的改變。

SAMMY	98年2月26日	6800日圓(7800日圓)



豬遊戲不好嗎？

可算是一隻鬥豬育成遊戲，所養育的對象不是馬而是豬，玩者要從11頭造形古怪的豬中選取其中一頭來飼養，目標是訓練牠成為一頭跑得最快的豬，並在各項大賽中贏取勝利，至於訓練方法也很奇怪，9種鍛練方法中包括游水和拳擊等，豬會隨着訓練而提高耐力。

SHANGRI-LA	98年2月26日	5800日圓

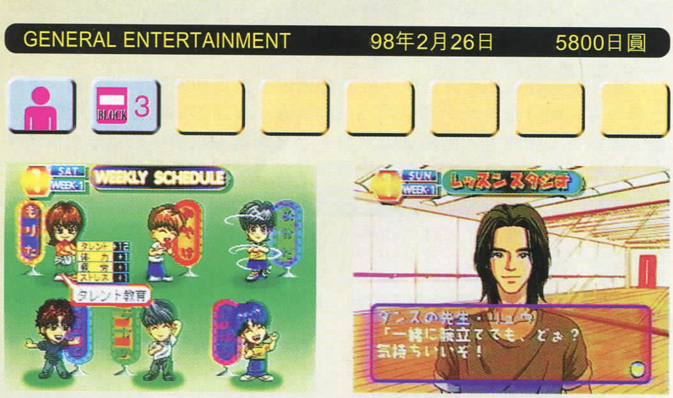


BANDAI 1996,1997 BANDAI 1998 FPS/中山十鳥敦子 1998 NeoATLAS 1998 FlipFlop.All Rights Reserved. KOEI CO.,LTD SAMMY/Character Design高田明美 Shangri-La

Project V6

以日本偶像組合為題的育成遊戲，雖然在港的知明度不高的V6，在日本卻擁有大量女性FANS，因而被搬上遊戲中，遊戲的主要目的是培養V6成為最受歡迎的組合，而每位成員的能力都會因應玩者不同的按排而有所改變，此外遊戲中還有三個迷你遊戲，若是在這些迷你遊戲取勝，會得到特殊咭一張。

GENERAL ENTERTAINMENT　98年2月26日　5800日圓



柏青哥大堂~新裝大開店

目標是成為大型連鎖集團的柏青哥店運營SLG，身為店東的玩者需要有效利用各種資源來提高生意額，遊戲採用實時進行故能觀察顧客們的種種希望與不滿，除新機台的款式外在購入後若適當調整機面上的釘亦會對生意有所幫助，而賺取足夠資金後便可在鎮內買地繼續擴張。

NEXTON　98年2月26日　6800日圓



NECTARIS

這個以太空為舞台的戰略遊戲，版圖和戰鬥方面都比前作強化了不少。版圖方面增加至108個，而部隊戰鬥方面就有特殊「支援效果」、「包圍效果」和「地形效果」等等，而且戰鬥畫面也用了3D多邊形表現。

HUDSON　98年2月26日　5800日圓



NOeL-La neige

背景為西曆2014年的對話式戀愛模擬遊戲，所有事件都是經由視像電話開始，透過實時進行的系統玩者彷如和女孩直接通話，對話時需要在「會話球」上選擇話題，若所選題目對方不感興趣則無法提高其好感度甚至會大幅度減低，至於3名女角則變為橘柚實、碧川涼和門倉千紗都。

PIONEER LDC　0　6800日圓(8800日圓)



提早一日開始遊戲

啟動電源後，只要保持按着R1、R2、START不放直到重新開始遊戲，就會變成從12月22日16時開始較正常提早了一日，不過這一日卻無法和女孩們聯絡。

強行和角色聯絡

首先要進行遊戲直至知道柚實的ID號碼，接着選擇V-PHONE畫面把中央立方體指向柚實，再把右下方手提型V-PHONE指向家庭用V-PHONE游標，這是若想聯絡涼便按↑令立方體回轉(千紗都的話則按↓)，只要在轉換畫面的一瞬間按○就可在平時無法聯絡的情況下強行接通。

跳過開場片段

啟動電源後只要按住L1、L2、START不放，就可跳過開場片段直接進入遊戲。

信長之野望 戰國群雄傳

光榮歷史模擬遊戲系列《信長之野望》第三作的重新修訂版，畫面和系統當然經過強化，玩者需要選取織田信長和德川家康等名將以內政、外交和軍事策略來擊倒其他對手統一全國，特點是遊戲只會集中在中日本至四國地區的戰線，至於登場武將則多達400名。

光榮　98年3月7日　5800日圓



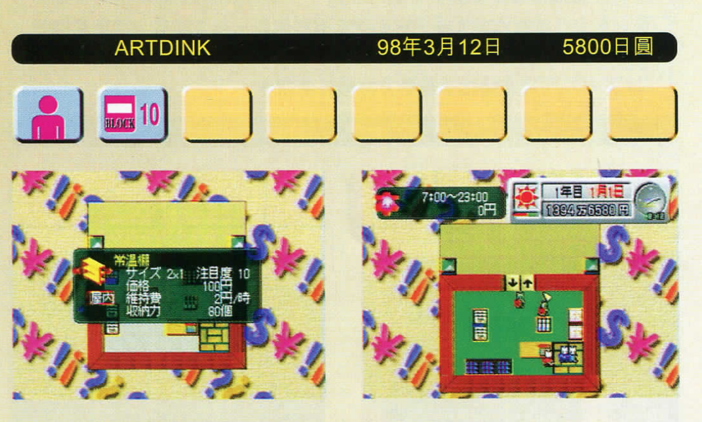
便利店時代SPECIAL~獨佔3個世界

以開十五間分店為目標的模擬遊戲，在其中一個世界裏選出地方做玩者的第一間商店，決定店內出售的商品和設備，之後決定人手和營業時

© GE/Johnny & Associates© 1997 Coprighted By NEXTON Co.,Ltd.© 1989/1998 HUDSON SOFT© 1998 PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.© KOEI CO.,LTD.

間，當玩者的商店可正式營業時，就可接第一單生意，而最特別的地方就是它擁有三個不同的世界，分別是貓的世界、角色扮演世界和未來的廢墟世界。

ARTDINK　98年3月12日　5800日圓

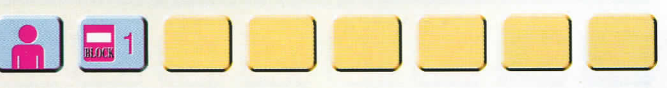


膝上的同居人~Kitty on your lap



這是一個除了戀愛成份，還有育成的遊戲，玩者要在和貓女同居的一年之間一邊教育她，一邊要得到她的好感，但是年中會出現不少特別的事件要玩者去作決定，而這些決定會影響日後的發展的。另外也會有一些貓美男子和玩者爭奪貓女的芳心。

CULTURE PUBLISHERS　98年3月12日　5800日圓



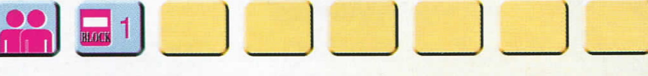


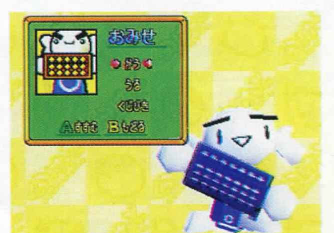


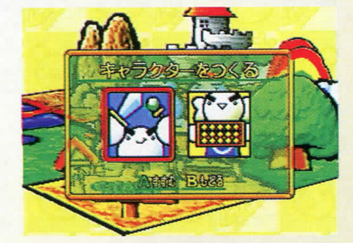
組合戰鬥

不論畫面或是登場角色都非常有趣的對戰型SLG，玩者可按需要及能力差距平衡性來設定隊中3位成員的部件配搭，機體能力是直接受到裝備配件的不同組合而產生變化，而在錦標賽當中只要擊敗對手就能取得獎金及對方部件來進行強化，此外還有可與朋友決鬥的對戰模式。

TECHNOSOFT　98年3月12日　5800日圓







一直在一起

這個同居模擬遊戲，男主角是一個高中二年級學生，而玩者就要在三個女主角選一個，並作一年的同居。目的就是維持兩人之間的良好關係，但是各個女主角都有不同的性格，要討好她們，達成目標並不容易，途中還會出現幾個「對手」向玩者和女主角們的關係「挑戰」。

東芝EMI　98年3月12日　5800日圓



Soldnerschild Special

由歷史模擬遊戲生產商光榮所製作的幻想式SLG，舞台為混合了魔法和劍技的原創大陸，職業是傭兵的主角在動盪不定的世界中接受各種任務，完成後除可提高人氣度外還會有豐富的報酬，從而提高評價以承擔重任，最終升格成為騎士統一整片大陸，而途中的戰事會對結局有所影響。

光榮　98年3月19日　6800日圓







開始時擁有大量金錢及寶物

首先輸入主角名字為「アイン」，接着在出現「真的是アイン嗎？」[アインでよろしいですか]這問題時要選擇否[いいえ]，重覆2次後在第3次時則把名字改為「ゴールド」，這樣就會以持有金錢9999999G的狀態來開始遊戲；假若輸入名字為「スペシャル」則會變成擁有各種超強裝備。

凝望騎士

跟同廠推出之《心跳回憶》極相似的戀愛育成SLG，不論系統或操作界面都很《心跳》，舞台從現實世界搬到中世紀幻想國度裏去，各有不同背景的美女少角色達十多名，最大特色是設定很講求玩者戰術及能力的戰鬥環節，此外特殊事件發生與否及其選項亦對追求心儀女孩佔着重要地位。

KONAMI　98年3月19日　420港圓



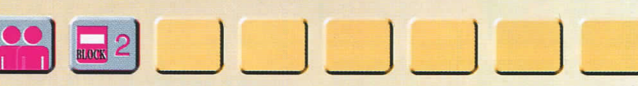


© KANEKO,アストロビジョン、CULTURE PUBLISHERS All rights reserved.© 1998 Technosoft Co.,Ltd.© 1998 TOSHIBA EMI © 1998 KOEI CO.,LTD.© 1998 KONAMI © 1997 RED.

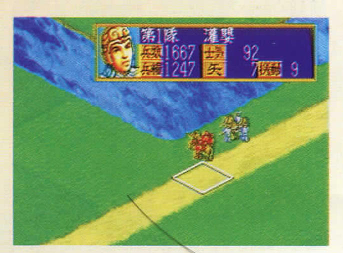
項劉記

遊戲故事發生在秦朝末年，民變四起的時候。眾多叛變的人民裏面，劉邦和項羽二人的鬥爭最激烈，也成為了遊戲的題材。玩者可以選擇扮演劉邦或項羽，然後就要按排各方面的運作——內政、軍事等等。故事中還可以看到一些歷史的著名場面。

光榮	98年3月26日	6800日圓





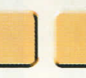
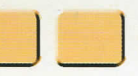
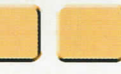
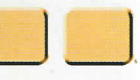


續初戀物語~修學旅行

由著名漫畫家垣野內成美擔任人設的《續初戀物語》，曾經推出過PC-FX版本，流程屬傳統地提高自己的知識來引發事件，並在事件中選擇合適答案的戀愛模擬遊戲，但有趣地女主角竟然是跟你青梅竹馬、向你提供追求其他女孩子資料的人，想追求她恐怕要花點腦筋了。

德間書店	98年3月26日	7800日圓



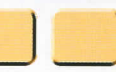


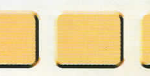
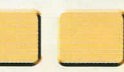
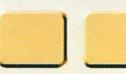
悠久幻想曲2nd Album

由於上集的登場角色討好深受玩家歡迎，廠商於是將其元素加以修飾推出續篇，遊戲的基本系統與流程和前作大致相同，特別處是在假日期間到鬥技場比試可帶一名同伴組隊參戰，畫面作出了改動日程時間表較有系統，另外每名角色的能力參數種類大幅度減少更為簡化。

MEDIA WORKS	98年3月26日	5800日圓





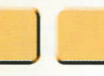
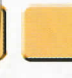
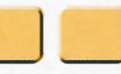
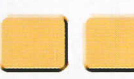


MOBIUS LINK 3D

以美女為號召並不是戀愛遊戲的專美，《MOBIUS LINK》系列便是一隻以全女角為特色的電腦宇宙艦戰遊戲移植版，玩者從微小艦載戰機的戰術部署，以至全個艦隊的戰略運用都要同時兼顧，而此家用版除加入3D元素外同時亦簡化了操作方面的各個指令。

伊藤忠商事	98年4月2日	5800日圓





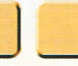


BRIGANDINE~幻想大陸戰記

一個發生在虛構的大陸的故事，玩者扮演王國叛亂之後，餘下的六個君主之一，分配屬下的騎士及用魔力召喚出來怪物，組成自己的軍隊，將其他君主消滅，統一大陸。當自己的部下（不論怪物或騎士）得到一定的經驗之後更可升級，增強威力。

E3 STAFF	98年4月2日	5800日圓











利用道具替角色轉職為特殊職業

在這遊戲中有幾種較強的隱藏職業，是需要使用特定道具才能進行轉職的，至於這些道具是要派騎士去探險[クエスト]才能發現的。

職業	介紹及特性
トール	ジャイアント的上位職業，使用「怒りの雷」來將ディターン轉職即可。不能使用魔法，特技是トールハンマー。
ロキ	ジャイアント的上位職業，使用「知恵の種」來將ギガンテス轉職即可。能使用強力的直接攻擊和黑屬性魔法。
ルシファー	當セラフ的エンジェル等級達20或以上時使用「禁断の果実」即可。能使用白、黑、紅三種屬性的魔法。
リリス	當サタン的デーモン等級達20或以上時使用「誘惑の美酒」即可。除魔法外在移動後還可進行攻擊。

特殊職業影忍

在帝國滅亡後，若進行探險就可找到一位名叫シラハ的同伴加入，這時只要我方有男性騎士等級為10以上並且STR及AGI都超過60時，該男性騎士便能轉職為使用飛鏢作間接攻擊、在攻擊後仍可移動逃走的特殊職業影忍[シャドウ]。

© 1998 KOEI CO.,LTD.© TOKUMASHOTEN Co.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY/平野俊弘事務所 © Starlight Marry/MediaWorks Inc.© 1997,1998 I.MAGIC© 1998 ITOCHU Corp.© イースリースタッフ キャラクターデザイン貿谷幸稔

帝國軍成員加盟

首先在遊戲開始時盡早佔領帝國的領土，ミュトレイス便會加入成為同伴，只要一直保持沒有讓他參加探險，當帝國滅亡後其義兄弟ソレイユ就會加入。

100%能捕捉敵方怪物

基本上若將敵方部隊的隊長擊倒，其屬下怪物就會馬上逃走，不過只要對它們使用藍屬性的CHARM魔法，它們就會被迷惑得遲鈍起來易於捕捉。

跳過開場故事

在選擇遊戲的難易度時，只要按住START不放來作決定直至開場事件出現，便可跳過序章直接進入遊戲。

加快訊息及移動速度

在遊戲進行途中只要按着L1或R1來按住○或×，便可以加快訊息顯示或部隊移動的速度，但有可能會錯過一些關鍵性的事件。

隱藏選項

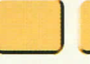
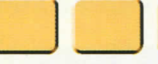
同時按着L1和R1不放來進入選項功能，就會追加「讀取戰鬥後的壁紙」這個項目，將它設定為OFF雖然會加快了從戰鬥場面至戰術地圖的時間，可是從戰術地圖到狀態畫面卻會變慢。

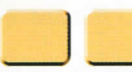
水滸傳 天導一0八星

以小說《水滸傳》為題材的SLG系列新一輯，採用實時執行操作方式，玩法依然是梁山好漢為拯救北宋江山而自強討伐高俅，首先找尋城寨作根據地，在招攬同伴整頓戰力之餘亦築城建設增加收入，與電腦版不同之處在於加插原創歷史事件和令正常已死的人在遊戲中途變成夥伴。

光榮　98年4月2日　7800日圓











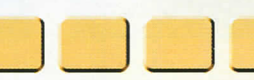
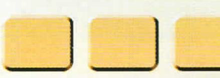
卒業III～WEDDING BELL

育成遊戲名作《卒業》的十週年紀念作，集校園生活與結婚元素於一身，描述點由純粹的師生關係演變成夫婦關係，身為年青教師的玩者與校長協定了保守和女學生結婚的秘密，一邊要維持兩人的親蜜關係，另一邊要避免約會時被人發現，當然還要兼顧連同妻子5名問題女學生的學業。

小學館PRODUCTION　98年4月2日　6800日圓









隱藏的聲優訊息

不論選擇哪一名女孩作為妻子，首先要令這名角色發生所有約會事件，這樣便會完成該角色的相簿模式，跟着進入相簿模式並把游標指向該角色按START，就會出現負責該角色之聲優的特別訊息。

馬上進入測試模式

首先在標題畫面選擇重新開始遊戲，接着輸入主角的姓與名為「そつ」和「ぎょう」，便可在進入遊戲後馬上儲存進度並且終止遊戲。返回標題後，只要按住L1或L2來按○選擇繼續遊戲，就會進入可作BGM測試、音效測試和迷你遊戲的測試模式。

令訊息視窗消失

當訊息視窗出現時，只要按L1、L2、R1或R2便可令視窗消失。

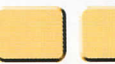
CLASSIC ROAD～優駿2

競走馬育成SLG《CLASSIC ROAD》的最新作品，今回焦點仍是放在只限4歲馬參加的古典大賽，玩者需要在88至97年共10年內爭取各項錦標，途中所出現的宿敵馬匹則是當年實際上活躍於馬壇的優駿，至於最特別的地方莫過於利用MOTION CAPTURE技術來表現馬匹動態，像真度非常高。

VICTOR　98年4月2日　5800日圓










個人教授

玩者是六位高校三年生的家庭教師，以令她們進入大學為目的，雖然是玩者是位家庭教師，但是在教導學生的過程中，都需要了解學生們的生活方式和性格，從而能夠得心認手，此外，還可以與學生進行約會，可謂學習和戀愛集於一身的戀愛育成遊戲。

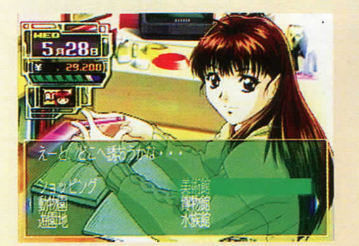
每日COMMUNICATIONS　98年4月9日　5800日圓

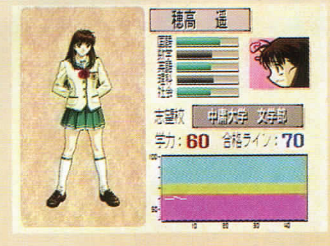












改穿泳裝及體操裝束

假如按着SELECT來按○進入女孩的狀態畫面，她們就會改為穿著泳裝或體操裝束出現在畫面上。

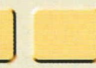
© 1998 KOEI CO.,LTD.© 1997 MARCUS.WESTONE.SHOGAKUKAN PRODUCTION© 1998 株式會社プログレス © 1998 VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.© 1998 MAINICHI COMMUNICATIONS,INC/SCIO/Stingray

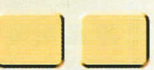
COMMAND & CONQUER COMPLETE

獲取眾多獎項的現代戰爭SLG移植版，玩者是兩大軍事陣營其中一方的總指揮，為完成總數超過50個的任務因而向部下軍隊發出像建造基地、發電廠和軍營等命令，待兵力充實後便一次過大舉進攻敵方陣地，除戰術運用外在即時戰鬥下能作快速調兵遣將對勝敗亦很重要。

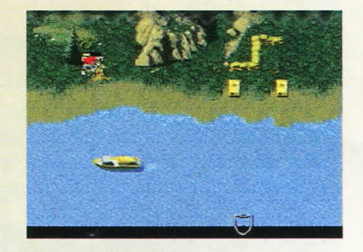
ACCLAIM JAPAN	98年4月16日	6800日圓









BOMBERMAN WARS

由傳統動作式玩法變成彷如象棋那樣，在故事模式玩者所操作的是為對抗暗黑炸彈軍團而奮勇作戰的正義炸彈人部隊，每名同伴根據職業各有特殊能力，可於正式參戰前到炸彈城內進行訓練和購買道具，戰鬥時則要像《炸彈人》般在版圖內放置炸彈消滅敵人，如善用技巧更能以爆風造成連爆。

HUDSON	98年4月16日	358港圓












炸彈王子出現

在冒險模式先要通過10關以上，然後進入訓練室將預定的出擊成員全部刪除，跟着離開訓練室返回走廊，這樣在再次進入訓練室時便有50%機率出現炸彈王子。

兩大隱藏頭目

只要在完成冒險模式的狀態下再度出擊，就會出現兩名隱藏頭目的特別版面，分別是在耳鳴溪谷的ハニー與及在ジボング的コテツ。

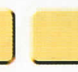
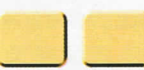
THOROUGHBRED BREEDER 世界制霸編

較重視馬匹血統遺傳的賽馬育成遊戲，今回目標是放眼世界舞台，於日本、美國和歐洲等地玩者都擁有馬房，為了染指三大地區約550場重賞賽事而對馬匹給予各種訓練，而在賽事場面中馬匹動態以多邊形配合MOTION CAPTURE技術製成，真實感十足。

HECT	98年4月23日	6800日圓









快速經過一個月

在廄舍畫面裏，只要按住START來按△就能經過一個月，而在轉換畫面時右下方是會顯示現時日期的，若在這時同按R1＋R2則可在經過途中停下來。

更改騎師名稱

先選擇廄舍模式中的書齋項目，然後將游標指向「EXIT」並按住×來按○，就可改變騎師的名稱，但此秘技只能在日本自己的廄舍使用。

銀河英雄傳說

改編自同名小說的宇宙艦戰模擬遊戲，玩者可選擇扮演自由惑星同盟或銀河帝國的最高領導人帶領下屬向對方發動戰爭，不但要在實時進行的戰鬥裏指揮艦隊作戰，還需要在戰略層面留意人事上的調配和艦隊規制等，至於登場角色則和OVA版同樣由多達36名聲優負責配音。

德間書店	98年5月28日	358港圓














1995 Westwood Studies,Inc.All rights reserved.　1998 HUDSON SOFT　HECT/N.okada 1998　1998 田中芳樹 · TKKW　1998 德間書店 · Micro Vision

甲子園V

主題為到甲子園去參加全國大賽爭取冠軍的棒球系列第5集，採用多邊形畫面提高了動作流暢度，玩者可在合共**4089**間高校中選擇，在比賽前的訓練裏需要矯正投手的投球姿勢、擊球手的揮棒動態與及設定每週的練習內容，藉以進行強化提高實力，此外更可製作原創球員。

魔法　97年5月16日　5800日圓



改變視點

當玩者是守備那方時，在投手把球投出之際只要按住**SELECT**來按**L1**、**L2**、**R1**、**R2**、↑、←、↓、→、□、△、×或○其中一個掣，就可改變現時畫面的視點。

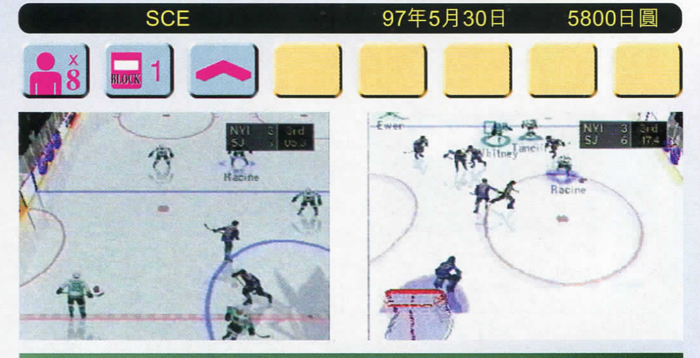
消除疲勞

當隊中球員經過猛烈的訓練後變得非常疲倦時，只要在練習比賽或地區大會出場參戰，比賽過後其疲勞度就會變為**0**。

NHL POWER RINK'97

取題自北美地區相當受歡迎的冰上曲棍球，登場隊伍與選手都是以**NHL**實際資料而設定的，玩者可攻擊另一方的控球選手來搶球，有時更會轉到**1**對**1**的亂鬥畫面，至於模式方面則有隨意組成隊中成員的普通賽模式，與及在**1**年內進行全部常規賽以爭取決賽權的整季模式等**4**種。

SCE　97年5月30日　5800日圓



日本職業高爾夫球協會監修DOUBLE EAGLE

由日本職業高爾夫球協會監修的**SPT**，畫面以全多邊形來顯示，可選用球場包括有著名的東京讀賣鄉村俱樂部等**5**個，為顧及初學者需要因而將操作設定得較簡單，模式有收錄了**4**個實名大會的**PGA**錦標賽和可選擇能力不同的角色以成為獎金王為目標的賞金戰模式等**4**種。

SUNSOFT　97年5月30日　6800日圓



WORLD SOCCER WINNING ELEVEN'97

實況足球系列繼**J LEAGUE**後踏進世界舞台的另一版本，雖然**32**支國家隊的選手並非以實名登場不過仍設有**3**種語言作現場評述，球員動作與動態非常細緻保持系列一貫水準，玩者更能利用傳球走位來滲入敵陣，至於遊戲模式則有單場作賽、國際聯賽、國際杯賽和**P.K.**戰**4**種。

KONAMI　97年6月5日　5800日圓



FIFA SOCCER'97

由國際足球聯盟**FIFA**協助的足球遊戲，所有以實名出現的選手都用世界級知名球星，包括日本和南韓在內整個遊戲合共有**64**支國家隊，還有來自世界**11**個不同團體的**193**隊聯賽隊伍，另外還有**8**隊原創隊伍，當比賽進行時玩者可自由選擇**8**個不同的視點，再加上英語旁述令投入感大增。

EAV　97年6月20日　5800日圓



DIGICAL LEAGUE

在這隻**Q**版球員和球場均以多邊形製成的遊戲中，所引入的投球擊球系統較適合初學者，而由於含高低差概念的軌跡只是**3**條，故投球、擊球或變化球都較易掌握，此外其流暢視覺效果**STREAM VIEW**從擊球、跑壘以至防禦一氣呵成，較擊球後馬上轉換視點的傳統模式大為不同。

SQUARE　97年6月20日　5800日圓



真實面孔

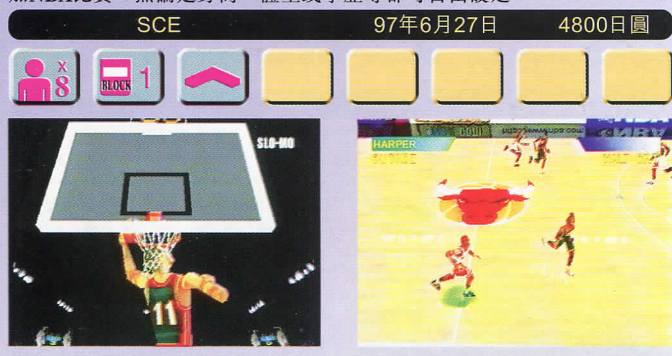
在標題畫面裏，只要順序輸入○、→、×、↓、□、←、△、↑、**R1**、**L1**、**R2**、**L2**，進入比賽後每支球隊就會有一名球員以真實面孔出現。

© 魔法株式會社 · © All NHL logos and marks and Team logos and marks herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without prior written consent of the NHL Enterprises, L.P. / NHL. Officially licensed product of the National Hockey League. / Officially licensed product of the National Hockey League. / Officially licensed product of the National Hockey League. / Officially licensed product of the National Hockey League Players Association. / NHLPA™ and ® designate trademarks of licensor and are used under license. / Designed and developed by Killer Game. / Sony Interactive Entertainment Inc.© SUNSOFT · © KONAMI · Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo are trademarks and "If it's in the game." is a registered trademarks of Electronic Arts. All rights reserved. © SQUARE / NOW PRODUCTION

TOTAL NBA'97

以NBA作為題材的籃球遊戲，畫面與操作等較前作改善不少，所有登場球員的樣貌和特殊動作等都和真實球員一模一樣，而且像凌空入樽或假身等動作在3D多邊形下更能顯現出真實效果，此外玩者亦可自創球員來參加NBA比賽，無論是身高、體重或學歷等都可自由設定。

SCE 97年6月27日 4800日圓



FORMATION SOCCER'97~The road to France

以推出立體足球著名的HUMAN另一新作，和過往作品不同改以橫向捲軸畫面來顯示，球員與球場皆以多邊形製成令動作較接近真實，登場國家隊包括巴西和荷蘭等多達32隊，特點方面它順應潮流把球例設定得相當嚴緊，另外亦採用了新系統使球員走位的靈活性更大。

HUMAN 97年6月27日 358港圓



改變視點

在遊戲中先按暫停進入目錄畫面，然後按着L1和R1便可改變視點。

使用相同球隊

在單場模式的選擇球隊畫面中，只要按着L1和R1便可使用相同隊伍。

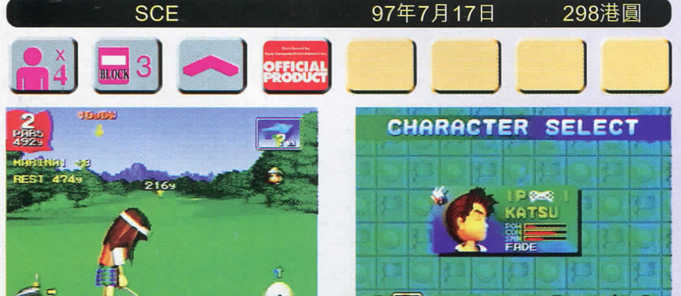
震動模式

只要接上震動手掣來進行遊戲，當被對手鏟跌時手掣是會震動起來的。

LET'S HIT THE LINKS！

不論初學者或高手都適合的高爾夫球遊戲，造型有趣的登場角色各有不同的能力和特性，擊球畫面和賽道均以3D多邊形製成像真度更高，模式方面除2人模式、4人競賽模式、錦標賽模式和技巧模式外，還有當擊敗電腦對手後便能使用之、最終目的為集齊全部10名球手的對戰模式。

SCE 97年7月17日 298港圓



在鏡子賽道比賽

選擇賽道時只要按着L1和L2來按○作決定，就可在賽道左右反轉了的情況下進行比賽。

使用左撇子球手

在標題畫面閃動着並出現遊戲名稱的標題時，只要同時按△＋□＋×合共3次，在目錄畫面中的女孩子就會改變服裝，這時只要按着L1來按○選擇角色就可令球手變成左撇子。

NHL97

以北美很受歡迎的冰上曲棍球作為題材，畫面以全3D多邊形製作，比賽進行時是可自由轉換8種不同視點，遊戲中所有球隊和球員均是以實名登場，至於球員能力則是根據最新資料來設定的，模式方面有隨意選擇球隊作賽一場的EXHIBITION和純粹射罰球的SHOOTOUT等7種。

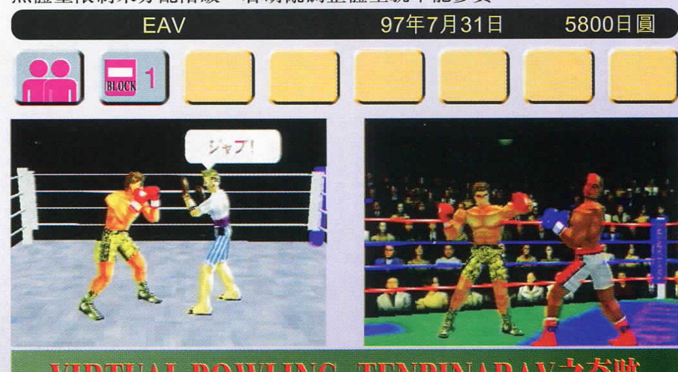
EAV 97年7月24日 5800日圓



HARD BLOW

集合了育成與動作元素的拳擊遊戲，玩者要從擁有不同的性格和才能的新人拳手當中選取其一，目標是指導他成為世界最強選手，遊戲中共有12種不同的練習選項，而在比賽中玩者是需要自己操作選手，此外需要依照體重限制來分配階級，若胡亂調整體重就不能參賽。

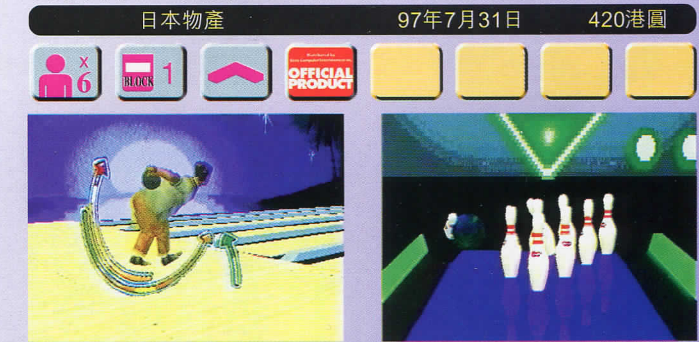
EAV 97年7月31日 5800日圓



VIRTUAL BOWLING~TENPINARAY之奇跡

操作方法相當簡單的保齡球遊戲，與一般保齡球同樣先選擇投球位置，然後決定站立位置再調節投球力度便可，設有12位不同個性的角色供選擇，所有角色的服裝和顏色等均可自由設計，另外每人都有不同的失敗和成功動作，失敗動作全都很滑稽惹笑。

日本物產 97年7月31日 420港圓

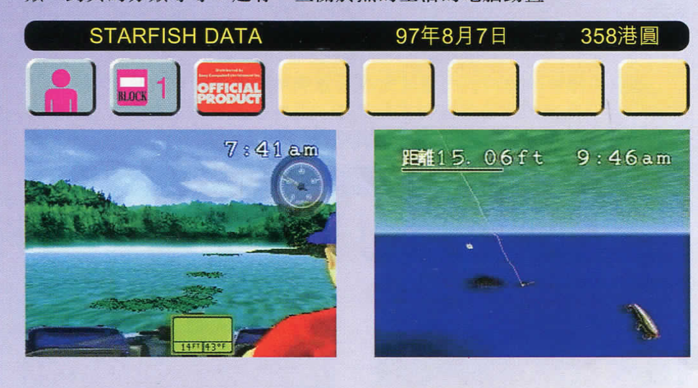


© The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. / NBA properties,Inc. All Rights Reserved. / Sony Computer Entertainment Europe© HUMAN 1997 · © 1997 Sony Computer Entertainment,Inc.· © Electronic Arts · © Electronic Arts · © Nihon Bussan Co.,Ltd.1997.© 1995 PEG Limited Partnership.© 1996 American Softworks Corporation.

SUPER BLACK BASS X

這隻釣魚遊戲在四個湖中舉行淘汰賽，如要勝出就要先領會各種魚類的習性，另外附有一本大辭典可以看到各種關於釣魚的資料，例如魚的種類、釣具的分類等等，還有一些關於魚的生活的電腦動畫。

STARFISH DATA　97年8月7日　358港圓



COOL BOARDERS 2 Killing Session

出乎意料很受歡迎的滑雪板遊戲《COOL BOARDERS》續篇，不論畫面或特殊技巧等都經過改良，除一般模式外今集增設了分別根據技術分數和完成時間來決定排名的SBC模式，玩者需要同時熟習兩方面的操作技巧，至於按特性分為速度型和技術型等的登場角色則共有8名。

UEP SYSTEM　97年8月28日　358港圓



FREERIDE模式出現全部賽道

在模式選擇畫面中，先將游標順着「SBC→ONEMAKE→FREERIDE→OPTION→BOARDPARK→HALFPIPE→FREERIDE」的次序來移動並按○，然後按住L1、L2、R1和R2來按○，留意以上步驟必需要在4秒內完成，如果聽到音效便代表成功，這樣除了正常的3條賽道外還會增加7條隱藏路線。

FREERIDE模式變成鏡子賽道

在模式選擇畫面中，先將游標順着「BOARDPARK→OPTION→FREERIDE→ONEMAKE→SBC→HALFPIPE→FREERIDE」的次序來移動並按○，然後按住L1、L2、R1和R2來按○，留意以上步驟必需要在4秒內完成，如果聽到音效便代表成功，這樣在FREERIDE模式便會出現鏡子賽道。

SBC特殊模式

在SBC模式裏，其中一個特殊模式便是鏡子賽道模式，出現條件是在看過SBC的完結畫面後再選取SBC模式，跟着在模式選擇畫面同時按R1和○，就會出現左右反轉了的鏡子賽道。至於第二個SBC的特殊模式便是困難模式，出現條件是看過鏡子賽道模式的完結畫面後再選取SBC模式，接着在模式選擇畫面同時按L1和○，便會出現通過條件更為苟刻的SBC困難模式。

使用隱藏角色BOSS

只要在SBC鏡子賽道模式中取得優勝，就能在SBC以外的各個模式中選用速度很快的隱藏角色BOSS。

使用隱藏角色SNOWMAN

只要在SBC困難模式中取得優勝，與及在自由滑行模式全部10條賽道中的TIME、TRICK和TOTAL項目全部取得第1位，就可在SBC及HALFPIPE以外的模式中選用轉向很快的隱藏角色SNOWMAN。

使用隱藏角色GRAY

只要在TRICK MASTER模式取得GRAY的等級，與及在HALFPIPE模式中取得超過37.5分，就可在SBC以外各個模式選用技術超高的隱藏角色GRAY。

隱藏服飾

在選擇模式畫面裏，只要順序輸入↓＋R1、↑＋R1、↓＋R2、↑＋R2、↑、↑＋R1、↓、↓＋R2，在選用CINDY或IRIN時每人便會增加3款服裝。

隱藏滑雪板

先以自由滑行模式進行遊戲，然後在技術排名模式全部10條賽道中的其中5條或以上取得優勝，便可在計時特別模式中使用隱藏滑雪板。

同時選擇滑雪板和角色

在選擇滑雪板的畫面中，只要按住R1來按←或→便可同時選擇角色。

出現製作人員名單

先接上2P手掣來啟動電源，然後完成SBC模式一次，就可在選項畫面裏按2P的SELECT來觀看製作人員名單。

實況POWERFUL棒球'97開幕版

KONAMI著名棒球遊戲《實況棒球》的新一輯，採用了97年度常規賽的球員資料，今集特點是增設帶有育成要素的成功模式，玩者先自行設定一名新人球員的資料，繼而在加入球隊二軍的3年內盡量鍛煉以升格為一軍，除可參與部份訓練指令外其餘跟通常的玩法相同。

KONAMI　97年8月28日　5800日圓



改變球衣號碼

當進入成功模式先設定好球員的各種資料，然後在出現「これでいいですか？」這句話時便同時按着L1、L2、R1、R2、SELECT和START，這樣便會切換到替該新人球員決定球衣號碼的畫面。

改變球員名字

首先要完成成功模式，接着利用此球員進度來到修訂模式進行選手登記，當出現「作った選手を登録しますか？」時只要按□就可替這球員更改名字。

超強力投手

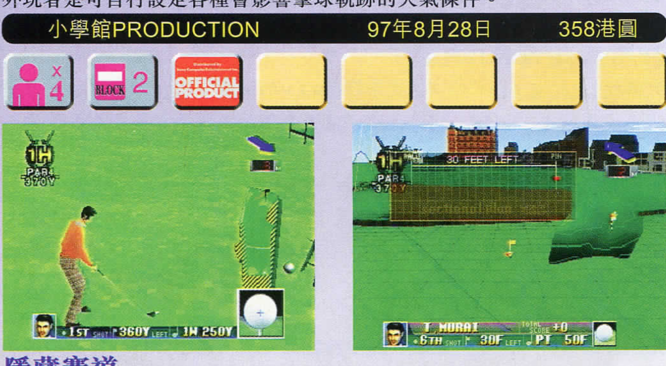
先在資料處理模式的密碼登記畫面輸入「573こなみ」，姓名則沒有任何限制，留意要等待畫面上並沒有奇異之處才可將資料儲存起來，接着進入修訂模式將這名球員登記成為投手，那他就會以能投出時速超過200km的強勁投手出場。

© 1997 STARFISH DATA INC.・© 1997 UEP Systems, Inc.・KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. /（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

光榮之聖安德魯斯

先前曾在N64上推出的高爾夫球遊戲，比賽舞台為球手們經常憧憬着最具歷史性的聖安德魯斯賽道，無論擊球時飛越長空或於沙池救球時的感覺均能重現，球手動態方面利用了MOTION CAPTURE技術更顯真實，另外玩者是可自行設定各種會影響擊球軌跡的天氣條件。

小學館PRODUCTION　97年8月28日　358港圓



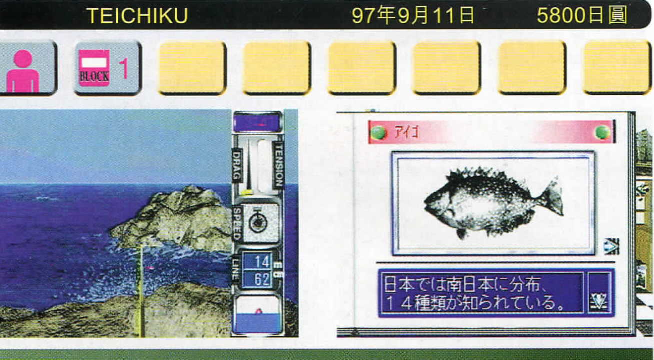
隱藏賽道

在ストロークプレイ模式中，只要以低於標準桿數的情況下完成セントアンドリュースオールドコース賽道，便可在重新開始遊戲時選擇モントリオールゴルフコース這條新賽道，另外若能夠在錦標賽模式中取勝，便會追加合共有6條球道的新賽道東京ベイリゾート。

興高采烈釣魚天國~人魚傳說之謎

在傳說有人魚居住之島嶼進行的釣魚遊戲，玩者選擇的地區會對魚獲有所影響，無論是海底地形、水流、天氣、潮漲潮退和魚的習性等，全部都有很仔細的設定，還有超過70種的魚種等待着玩者，此外魚的照顧方法和煮法也在遊戲中有記錄。

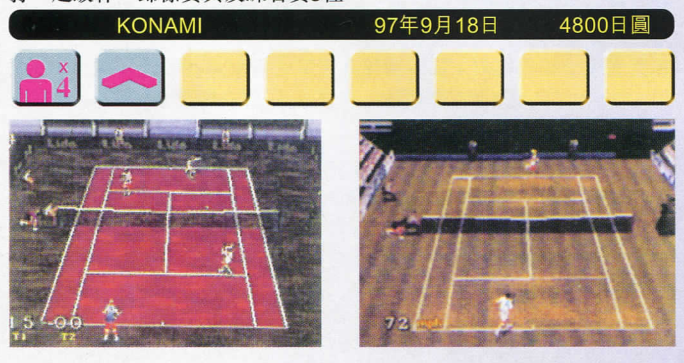
TEICHIKU　97年9月11日　5800日圓



BREAK POINT

全多邊形網球遊戲，能力各異的球員合共8人，因利用了MOTION CAPTURE技術球手的動態顯得更真實，玩者需要視乎情況來決定合適的擊球方式。在比賽裏可選擇視點有3個，至於遊戲模式則有單打、雙打、超級杯、錦標賽與及練習賽5種。

KONAMI　97年9月18日　4800日圓



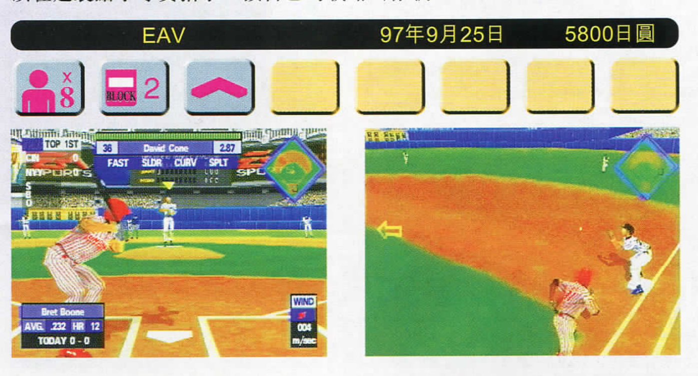
隱藏角色

不論在哪一個模式，只要在選人時按着SELECT來選取特定角色，就可使用其對應隱藏角色，可是能力上卻沒有差別；若選JACQUES就變成WAN，選NATALIA便是NEIN。

MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPLE PLAY 98

這個棒球遊戲的特別之處是它在玩者擊球時會計算玩者角色的體力，這會影響所發出的球的速度和方向等等。另外遊戲也有監督模式，玩者可以在這裏給予球員指示，按自己的戰略去作戰。

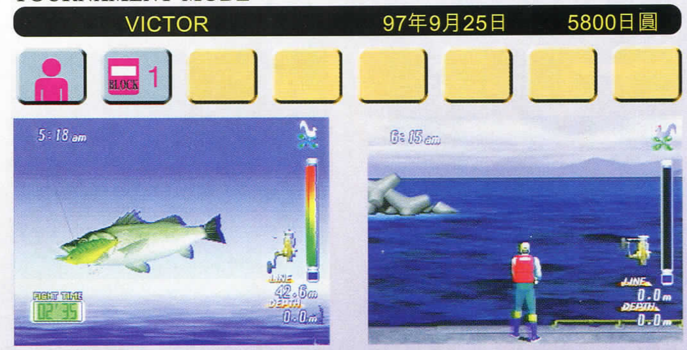
EAV　97年9月25日　5800日圓



SEABASS FISHING 2

和上集不同今次改為在岸邊進行釣魚競賽，同時亦增高了遊戲的真實感，而且加入了一些障礙物來干擾玩者，模式方面有讓初學者熟習釣魚技巧的FREE FISHING MODE與及適合資深玩家測試自己實力的TOURNAMENT MODE。

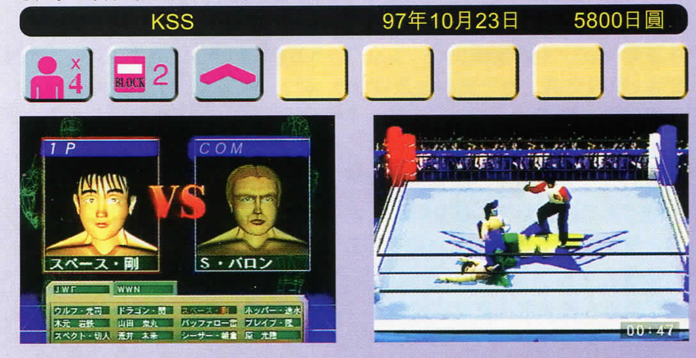
VICTOR　97年9月25日　5800日圓



職業摔角戰國傳HYPER TAG MATCH

可作四人對戰的多邊形摔角遊戲，充滿真實感的角色動態加上現場實況旁述令臨場感大增，特點是能夠用回前作育成模式所製作的摔角手資料來參與戰鬥，模式方面則有淘汰賽制的公式戰模式、自由選擇對手的挑戰模式、每隊5人的團體對抗戰模式和連續進行100場賽事的100人組手等。

KSS　97年10月23日　5800日圓



SPORT GAME

© LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST© 1997 SHOGAKUKAN PRODUCTION© 1997 SETA CORPORATION · © TEIKUCHI RECORDS CO.,LTD. · © Published under License of Ocean Software Ltd. Ocean Software Ltd. 販售元 コナミ株式會社 · © Electronic Arts · © Victor Interactive Software Inc. / A wave, Inc. · © KSS

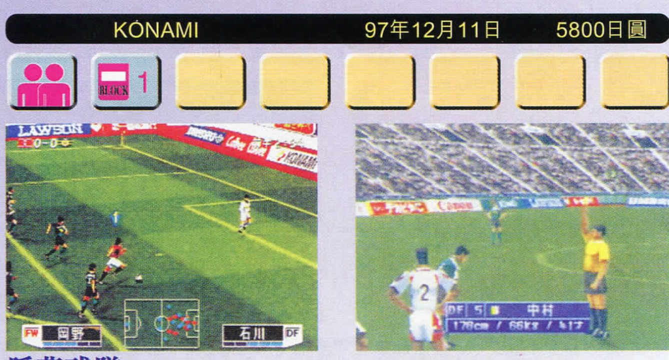
觀戰模式
選擇角色時只要按着START來作決定，就會變成兩名電腦對戰的觀戰模式。

改變服裝
選擇角色時按着L1、L2、R1或R2其中一個掣來作決定便可。

J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 3

以J LEAGUE為題材的《實況WINNING ELEVEN》第三輯，收錄了最新年度的資料，因此出現在遊戲裏都是更新了的17支球隊，設有六個不同模式像可和朋友合作或互相對戰的單場模式，或是讓初學者訓練罰球和角球等。

KONAMI　97年12月11日　5800日圓



隱藏球隊
在模式選擇畫面中將游標移到EXHIBITION的項目上，然後按1P手掣的↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，就能選用隱藏隊伍FC SUPREMO。

釣道 海釣之編

並非內容簡單的釣魚遊戲，因為玩者在釣魚前需要作很多準備工夫，例如到釣具店選定魚餌、魚杆及魚絲等，至於釣魚地點、水溫和季節也會影響魚獲，成功釣到魚後便可將它放到記錄中慢慢觀賞，而特別之處是設有可贏取獎金的釣魚大會。

OZ CLUB　97年12月11日　5800日圓



超級奧運在長野

顧名思意這是取材自今屆長野奧運的體育競技遊戲，但有別於一般同類遊戲並不是只用連射器便能勝出的，因為裏面總共有十三項不同性質的遊戲，有些是比試速度而亦有些很講究技術，除了純粹打破世界記錄外還可和朋友比試。

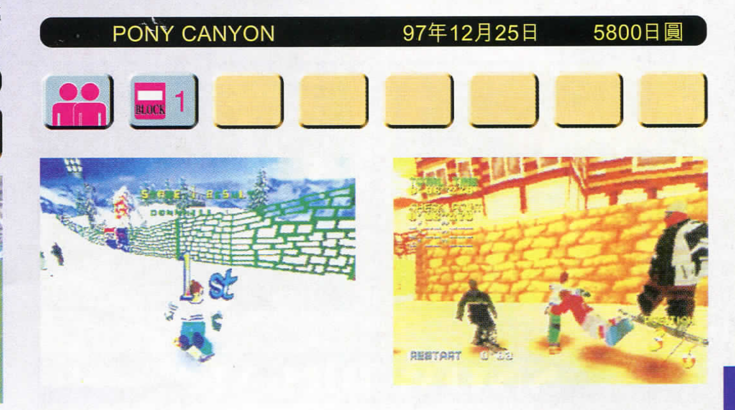
KONAMI　97年12月18日　358港圓



ZAP !SNOWBOARDING TRIX'98

題材是近期相當熱門的單板滑雪遊戲，對速度與翻騰技巧同樣重視，像真度很高的花式動作超過50款，賽道設計及揀選滑板都是由國內頂尖職業好手負責相當接近真實情況，至於讓玩者自行培育角色的技能編輯模式則很有育成味道，此外更可作2人同畫面對戰。

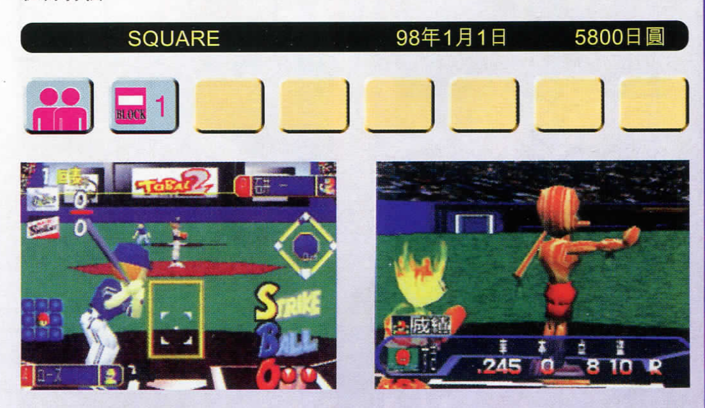
PONY CANYON　97年12月25日　5800日圓



SUPER LIVE STADIUM

此棒球遊戲除了有一般的比賽模式之外，還加入自創球員和魔球這兩個特別元素。自創球員是可以讓玩者自行調教出一個適合自己打法的球手，而魔球則可投出時速高達300公里的超強勁球，不過亦有用來破解它的秘傳打法。

SQUARE　98年1月1日　5800日圓



魔球指令
只要在投球動作出現時輸入下表的指令，便可投出威力超乎想像的魔球來。

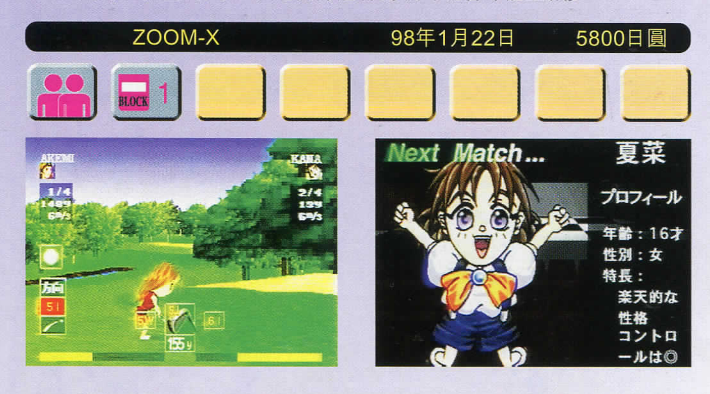
魔球名稱	指令
LIGHTNING SWORD	↓↓↓↑○
BLAZING TOWER	↑↑↑↓○
SKY SCRAPER	↓↓↑↓○
STARDUST PHANTOM	→→←↙↓↘→○
DANGER STRIKE	←↙↓↘→↘↓○
SONIC BUTTERFLY	↓↘→↓↘→○
RISING DRAGON	←→↓、↑+○
ULTIMATE FORCE	→↘↓↙←→○
SPLASH WAVE	←→↘↓↙←○
DANCING TWISTER	↑↓↙←↙↓↘→○
ROLLING THUNDER	←↙↓↘→←↙↓↘→○
HURRICANE BOLT	↓↘→↗↑↖←↙↓、○+△+×

© KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. / J LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS.· © 1996 Systemsoft Corporation© 1997 Vingtetun System / OZ CLUB · © KONAMI · © TV TOKYO / PONY CANYON · © SQUARE

THE MATCH GOLF

採用了多邊形製作的高爾夫球遊戲，特別之處是它的每個角色都有鮮明的配音對白和特別的對戰模式。在對戰模式中如果其中一方失誤，另一方便可以恥笑他影響之後的發球，此外每個玩者也有一個能量計，滿能量時就可以使出超級射球，但是兩方進行罵戰時就會令能量減少。

ZOOM-X　98年1月22日　5800日圓



SNOW BREAK

採用了多邊形製作的高爾夫球遊戲，特別之處是它的每個角色都有鮮明的配音對白和特別的對戰模式。在對戰模式中如果其中一方失誤，另一方便可以恥笑他影響之後的發球，此外每個玩者也有一個能量計，滿能量時就可以使出超級射球，但是兩方進行罵戰時就會令能量減少。

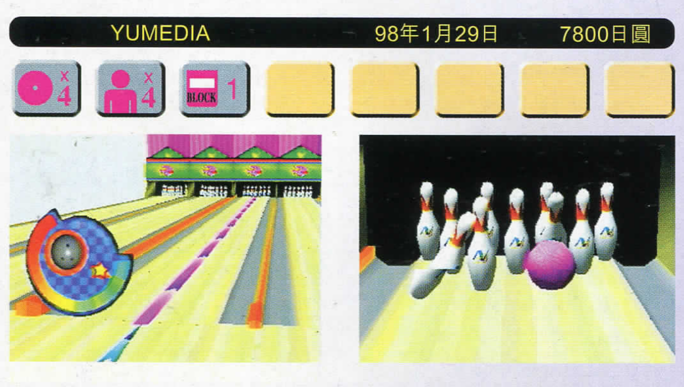
ATLUS　98年1月29日　358港圓



THE STAR BOWLING DX

將兩隻在SS推出之聲優球齡球遊戲合而為一的移植版，特點是附送收錄聲優資料和迷你遊戲的贈品光碟，登場聲優有橫山智佐、冰上恭子及池澤春菜等10人，玩者在3日內可和她們組隊作賽，期間會發生影響好感度的AVG部份，除了故事模式外還有二人對戰模式和訓練模式。

YUMEDIA　98年1月29日　7800日圓



COMPLETE SOCCER onside

這個遊戲包括了意大利、德國、法國和英國的聯賽，合共有77支球隊可供選擇，而且可以邀請其他國家的球隊來進行錦標賽，至於在經理人模式中玩者更可以經營屬於自己的球會，安排一切的運作程序和與其他球會比賽來增加知名度等。

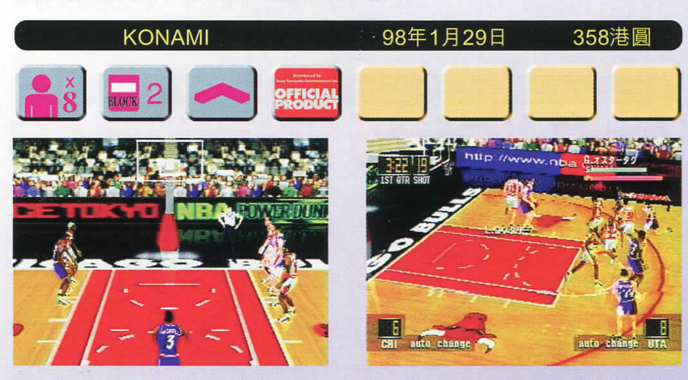
TEARS　98年1月29日　5800日圓



NBA POWER DUNKERS 3

KONAMI製作的NBA籃球遊戲系列第3彈，基本上所有球員都是以實名登場，遊戲中記錄了現實籃球員的各種特別動作，像凌空入樽、假動作、搶籃板後入樽等均可輕易使用，此外還有讓玩者可以自行設計球員參賽的編輯模式和培育最強角色的訓練模式等。

KONAMI　98年1月29日　358港圓



BASSING BEAT

這是由日本很有名的釣魚專家村田基所監修的釣魚遊戲，所出現的人物和魚類都是採用了多邊形來表現，而每個細節例如魚餌和釣魚動作等的設定都很仔細，兼且對應ANALOG CONTROLLER提高真實感。

E3 STAFF　98年2月11日　5800日圓



SPORT GAME

© ZOOM-X CO.,LTD. / MARBLE INC.・ © ATLUS 1997,1998 ・ © 1998 YUMEDIA / AROMA Co.,LTD. Four Winds.・ Developed by Motivetime LTD. Published under license from Elite Systems Ltd. by Tears / Ichikawa Software R&D Co.,Ltd. Sublicense by Four Winds Software Inc. Copyright 1997 Motivetime Ltd: © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.© 1997 NBA Properties Inc.・ © E3 STAFF

FINAL ROUND

帶有育成要素和拳擊遊戲，玩者所扮演的是一位新人拳手的教練，需要妥善安排拳手的起居飲食、日常操練和身體調理等，隨着日子經過該拳手在玩者的培育之下便會慢慢成長，逐漸參加一些世界賽事，最終目標是成為世界第一的拳手，較特別的是設有賽事途中給予指示的ADS系統。

ATLUS　98年3月12日　5800日圓



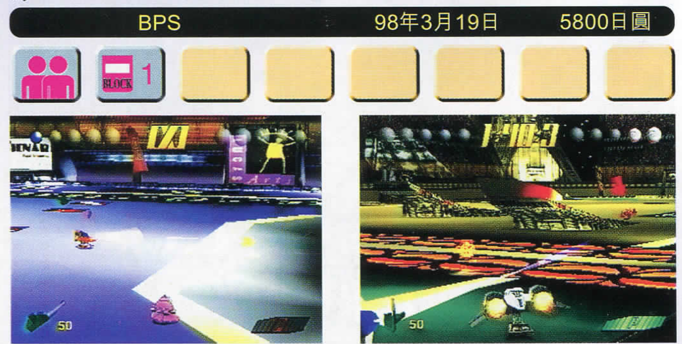
復仇拳手

首先在3名候補拳手中選取一人來開始訓練，接着進行遊戲直至拳手逃走、被另一家拳會搶走或是和教練關係惡劣因而離開的事件發生，然後再訓練一名新拳手來參加東洋太平洋或世界排名賽，該舊拳手便會以排名高一級的姿態和現時拳手進行對決。

BALL BLAZER~CHAMPIONS

運動加上射擊成份的遊戲，玩者可以在八個擁有不同性能的飛艇的角色中，選擇一個來和電腦作一對一的比賽，規則就是用盡任何方法將球在自己手中送入對方龍門，此外玩者可以拿到一些道具如飛彈來攻擊對手的。

BPS　98年3月19日　5800日圓



TENNIS ARENA

追求打網球時真實感的遊戲，不論球員或場地背景都是以3D多邊形製成，操作很簡單較適合初學者，登場的8名球手均有不同服飾和其專有打球方式，遊戲模式方面有到世界各地去參加大賽的循迴賽模式、進行單獨一場比賽的單雙打模式與可四人同時參與的錦標賽模式等。

UBI SOFT　98年3月19日　5800日圓



鬥魂烈傳3

備受好評的多邊形摔角遊戲第三集，全部登場選手都是真有其人，除了各種單人賽、團體賽和錦標賽外還有爭奪各重量級別最高榮譽的冠軍賽，此外還有讓玩者輸入原創選手的身高、體重和顏色等資料，自行設計出獨一無二摔角手的編輯模式。

TOMY　98年3月26日　6800日圓



使用隱藏摔角手・1

只要使用指定摔角手來完成チャレンジ・ザ・バーニングスピリット模式，便可在儲存過資料後選用對應的隱藏角色，但是角色的所屬團體與重量是有分別的。

使用角色	對應項目
平田淳嗣	能使用SUPER STRONG MACHINE
蝶野正洋	能使用蝶野（BABYFACE）
獸神THUNDER LIGER	能使用狂神LIGER
TIGER KING	能使用TIGER MASK
自行編輯摔角手	編輯模式裏的設定要素增加
任何一名隱藏角色	原創摔角手的可選擇部件增加

使用隱藏摔角手・2

在標題畫面只要輸入下表內的指令，成功的話畫面上的「PUSH START」就會由銀色變成其色，代表可使用對應的隱藏人物。

摔角手名稱	指令	字樣顏色
SS MACHINE	□、○、→、←、SELECT	紅
蝶野（BABYFACE）	△、×、↑、↓、SELECT	紫
狂神LIGER	□、×、→、↓、SELECT	藍
TIGER MASK	○、△、←、↑、SELECT	綠

增加編輯模式項目

在標題畫面裏，只要順序按過R1、L2、L1、R2、SELECT後進入編輯模式，就會增加一項叫做「摔角手入場主題曲」的設定項目。

追加新部件

在編輯模式只要輸入名字為「スペシャルで遊びたい」，再選擇設定BODY就可在頭部、胴體與及下半身的項目發現4件特別部件，利用它們便能製造一個原創的摔角手。

變成豬木版開場片段

在標題畫面只要順序按過L1、R1、←、SELECT後再按○，就能令標題上的圖畫變成ANTONIO豬木的珍貴相片，全部共有38款，但這秘技是不能在《豬木引退記念限定版》裏使用。

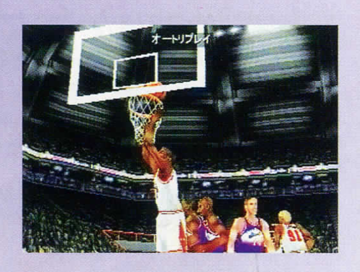
NBA Live 98

使用了NBA 98年度球員資料的籃球遊戲，畫面上的多邊形處理與材質等都做得很好，再加上MOTION CAPTURE技術令球員動作變得更真實，另外和前作同樣可將各隊中的明星球員自由轉會，以製造夢幻般的超強隊伍參戰，至於新模式則有可純粹進行3分球競賽的3分球模式。

EAV　98年4月2日　5800日圓



© ATLUS 1998 · © 1997 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY /© BPS · © 1997,1998 Ubi Soft Entertainment / Smart Dog. All Rights Reserved. © NJPW © TOMY © YUKE'S

特殊密碼表

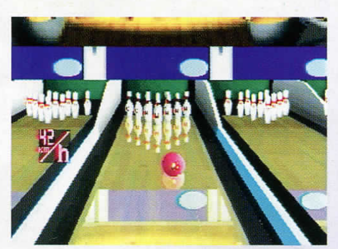
當決定使用球隊後，先在玩者設定畫面輸入「Secrets」，這樣在畫面左下角就會出現「○シークレット」的項目，接着按○來進入隱藏密碼輸入畫面，只要依照下表來輸入密碼便會出現各種特別效果。

密碼	效果
Seaweed	在水中比賽
Freaky	敵方隊員樣子變得恐怖
Scary	我方隊員樣子變得恐怖
Cloak away	敵方隊員變成透明
Cloak home	我方隊員變成透明
Eyepatch	創作球員時可選擇眼罩
Monocle	創作球員時可選擇眼鏡
Toque	創作球員時可選擇帽子
Prisoners	制作人員變成自由球員
Reptile	敵方隊員的顏色變成和場景一樣
Lizard	我方隊員的顏色變成和場景一樣

WAKU WAKU保齡

別開生面的保齡球遊戲，角色們除造型獨特外球道也有很多變化，例如有激光妨礙着或起伏不平的，操作方法不但簡單還設有練習模式，即使初學者亦很適合，模式方面有基本模式、四人對戰模式及取得優良成績便可晉級的聯賽模式。

COCONUTS JAPAN　98年4月2日　4800日圓

立刻選擇全部球道

在群體對戰模式裏，選擇角色時先將游標移到任何一個角色，然後按着SELECT、L2、R2來按○作決定直到轉換畫面為止，就可選擇全部10種球道。

PLAY STADIUM 3

很着重球員訓練的多邊形棒球遊戲，除了可使用以實名登場和球員外，玩者還可經成長模式輸入各種資料來製作原創球員，務求在不斷進行賽事下變成最強的職業球員，此外還有集中練習攻守陣式的訓練模式與及可選擇進行15場或135場的常規賽模式等。

BANPRESTO　98年4月16日　5800日圓

最強隊伍的制服

首先接上2個控制器來啟動電源，然後隊伍編訂模式中的選擇制服畫面順序按2P的×、○、△、□，就能使用集往年著名球手之最強隊伍OLD BOYS的球衣。

使用OLD BOYS球隊

在全壘打模式的選擇隊伍畫面中，只要順序按2P的×、○、△、□就會在畫面中間出現隱藏隊伍OLD BOYS。

新球場出現

首先接上2個控制器來啟動電源，然後在全壘打競賽模式中的選擇球場畫面順序按2P的□、△、○、×，就會出現一個位於海中的球場「海中DOME」；若按2P的×、○、△、□則會變成被沙灘包圍着的「BEACH STADIUM」。

馬上令育成球隊參加常規賽

通常若自己所培育的隊伍在成長模式無法戰勝LEVEL MAX TEAM，就不能在常規賽裏使用，不過只要球隊在沒有儲存的情況下連敗5場，便可在常規賽中使用參賽。

簡易音效測試

首先接上2個控制器來啟動電源，然後在選項畫面按住2P的START或SELECT來按十字掣、□、△、○或×，就能聽到遊戲中的音樂。

投球機器

在訓練模式的擊球練習中，只要在暫停畫面將游標移向「投手・右(左)」一欄後按着L1＋R1來按□，當返回擊球練習時投球機器便會出現代替投手。




JUN CLASSIC C.C.& 羅比俱樂部

高爾夫球遊戲生產商T&E SOFT的新作，罕有地取材自日本國內的賽道，為求更真實球場上每個洞的地形起伏均考究得相當仔細，而球的彈道是以地形和風向等來計算，模式方面有參加合共4日正式賽事的J&R錦標賽、適合與友人一起進行的1 DAY錦標賽和練習模式等6種。

T&E SOFT　98年4月23日　6800日圓



特別球桿

首先選擇資料參照畫面中的新規登錄或資料修正項目，然後輸入玩者的名字為「HISASHI.SC」，這時只要到球桿設定畫面便能發現4支特別球桿，可是若在這狀態下改變登錄名字所有特別球桿就會消失。

© 1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved.© 1998 Electronic Arts.・1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT.・© 日本野球機構・プロ野球 12 球團公認 / 東京ドーム公認 © BANPRESTO 1998・© 1998 T&E SOFT,INC. Licensed by Jun Classic Country Club. Licensed by Rope Club.

WORLD STADIUM 2

同廠棒球遊戲《WORLD STADIUM EX》的續篇，操作回復傳統《FAMISTA》系列的方式，至於模式除基本的對戰和常規賽外，更設有不斷進行訓練以變成最強球員的「分身君」模式、有戰略成份目標是統一全國的「戰國！國盜聯賽」模式和自行創曲聲援歌曲的「作曲君」模式等。

NAMCO　98年4月29日　5800日圓



隱藏球場與球員狀態最佳

在標題畫面按過START後，先在讀碟時保持按着L1、R1、START和△，這樣在賽跑迷你遊戲中就會有一隻狗出現，只要取得第1名成績便可選擇以隱藏球場XEVIOUS STADIUM來進行比賽；同樣地如保持按着L1、R1、一和□，這樣在賽跑迷你遊戲中就會變成與PINO單對單決鬥，只要勝出便可令全體球員變成最佳狀態。下表是各項有關賽跑迷你遊戲的秘技與效果。

隱藏指令	效果
L1、R1、←、○	與隊中各球員競跑
L1、R1、一、□	與 PINO 作單對單決鬥
L1、R1、START、△	被狗追趕必定第1位
L1、R1、一、START、△、□	被狗追趕必定跑贏 PINO

完成條件	出現隱藏要素
取得第1位	XEVIOUS STADIUM…可在選擇球場畫面中選用；河川敷球場…將游標指向 PACLAND STADIUM 按住 L1 來作決定
跑贏 PINO	XEVIOUS STADIUM 及河川敷球場…可在選擇球場畫面中選用；戰國球場…沒有使用戰國隊伍時便可選用；全體球員變成最佳狀態

野戰球場

只要將游標指向戰國球場按住L1來作決定，便可在野戰球場進行比賽。

選擇相同球隊

選擇球隊時只要按住L1、L2、R1或R2來移動游標便可。

WORLD LEAGUE SOCCER

可與世界強豪爭奪國際性杯賽的足球遊戲，來自不同國家的登場隊伍多達64隊，此外玩者亦可自行設計原創球隊參賽，模式方面有以4個組別共同作賽的聯賽模式和採用淘汰賽賽制的杯賽模式，至於特點可算是當出現自由球、十二碼或界外球時會轉換為觀看着電視那般的特別視點。

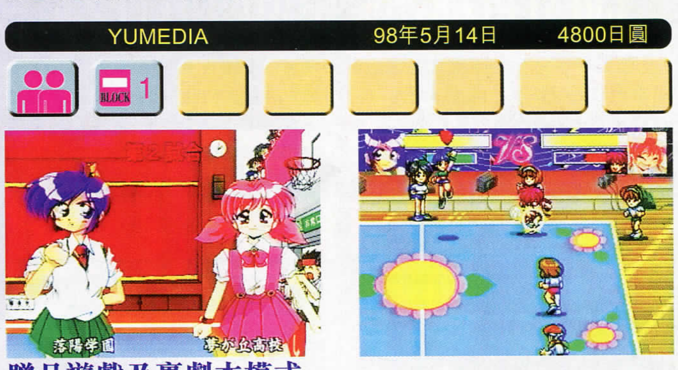
COCONUTS JAPAN　98年5月7日　5800日圓



DODGE DE BALL

美少女躲避球遊戲，基本規則與一般躲避球相同，將球拋向對方會令她受傷及消耗體力，當體力用盡時便會被趕出場外，而將對方所有球員趕出場外便算勝出，玩者要操制8名美少女以取得全國大會冠軍，全人均有其特色與必殺技，此外在比賽進行時亦利用道具來轉變形勢。

YUMEDIA　98年5月14日　4800日圓



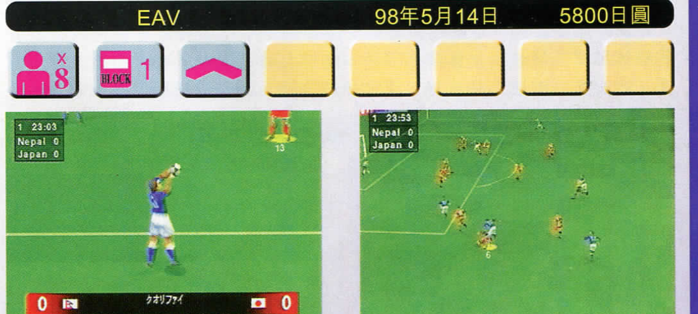
贈品遊戲及裏劇本模式

只要使用全部主角來完成遊戲，就會在模式選擇畫面裏出現SPECIAL GAME的選項，可使用隊中全部成員與其他主要角色進行遊戲。此外，若在這狀態下再次進入故事模式，就會進入故事有點不同的裏劇本模式。

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

以98年度法國世界杯作為題材的足球遊戲，由於是FIFA公認故此全部球員都是實名登場，最大特色是它的ROAD TO WORLD CUP 98世界杯模式，與真實情況同樣進行6個地區的分組賽，取勝的32隊可進入世界杯決賽周，此外還有可讓玩者自行製作球隊的EDIT模式。

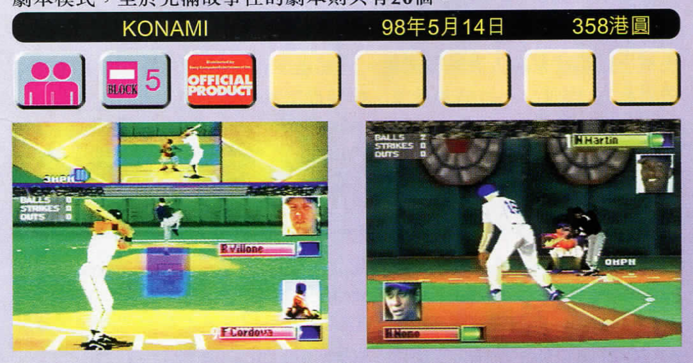
EAV　98年5月14日　5800日圓



實況AMERICAN BASEBALL

使用了《實況POWERFUL職業棒球》系列基礎系統的美式棒球遊戲，資料當然是取自最新球季，模式方面除了需要進行全部135比賽的整季模式、只進行一場賽事的單場模式和練習模式外，還有設定在特定條件下的劇本模式，至於充滿故事性的劇本則共有20個。

KONAMI　98年5月14日　358港圓



SPORT GAME

© (株) ナムコ · Coconuts Japan Entertainment Co.,Ltd. · © 1998 YUMEDIA / AROMA CO.,LTD. · © 1997 Electronic Arts. All Rights Reserved.© 1977 FIFA ™ Official product of the FIFA World Cup France 98.© The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. · © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

改變選手外觀

在標題畫面只要按住□、△、○、×、SELECT、↑、L1、L2、R1與R2來開始遊戲，無論在哪個模式登場球員的頭部和球棒都會變大；若按住□、△、○、×、SELECT、↓、L1、L2、R1與R2來開始遊戲，球員的頭部與球棒則會變長。

GREAT RUGBY實況'98~WORLD CUP之道

設計得相當仔細的美式足球遊戲，球員的身高、體重、跳躍力和天氣因素都會影響賽果，模式方面有可自由設定條件的FRIENDLY、爭奪錦標的TOURNAMENT、以歷史為藍本的CLASSIC MATCH、世界性杯賽的WORLD CUP以及用地區來分別的TERRITORIES CUP。

NEXUS INTERACT 98年5月21日 5800日圓



隱藏杯賽

在TERRITORY CUP MODE中只要完成所有杯賽，便會出現可選用世界選拔隊或英國選拔隊等的SPECIAL CUP，如果能夠在此杯賽中取勝就會出現可選用傳說中3支虛構世界選拔隊的EXTRA CUP。

DYNAMITE BOXING

集各種要素於一身的拳擊遊戲，除普通拳擊比賽外亦設有育成遊戲般的訓練模式，為成為世界錦標因而不斷努力進行訓練，登場拳手共有八個人，各有不同的能力和性格，還可使威力強大的必殺技與連續攻擊等。

VICTOR 98年5月21日 5800日圓



教練模式

在標題畫面出現「PRESS START」時順序按↓、×、←、→、←、×、↓，成功會聽到歡呼聲，可在選好拳手後進入培育拳手用的教練模式選項。

可愛隱藏角色

使用上述秘技來進入教練模式後，只要選擇EXHIBITION MODE就可選用名為JERRY Q的隱藏拳手，除速度外其他能力都是最高值的。

WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE '98

以1998年世界盃入圍隊伍作為題材的足球遊戲，分別可選用決賽周的32隊基本球隊與及另外8支隊伍，登場球員均是以真實名字出現，除一般比賽或PK戰外還有練習罰球用的訓練模式與及根據地區來劃分的原創杯賽。

KONAMI 98年5月28日 5800日圓





隱藏球隊

在模式選擇畫面裏，先將游標移向EXHIBITION MODE，然後順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×○，若聽到拍手聲便自成功，跟着在選擇隊伍時只要同時按L1和R1，便可使用全部能力值為最高的隱藏球隊CLASSIC ALL STAR；若將游標移到PK MODE時也可以使用上述秘技。

PERFECT GOLF 2

由經常推出高爾夫球遊戲的SETA製作，所使用的400條賽道全部都位於日本國內，另外有關資料像收費和交通等相當實用，在其實力設定模式只要輸入實際成績和擊球距離等資料，電腦就會設計一名虛構球手和玩者對戰。

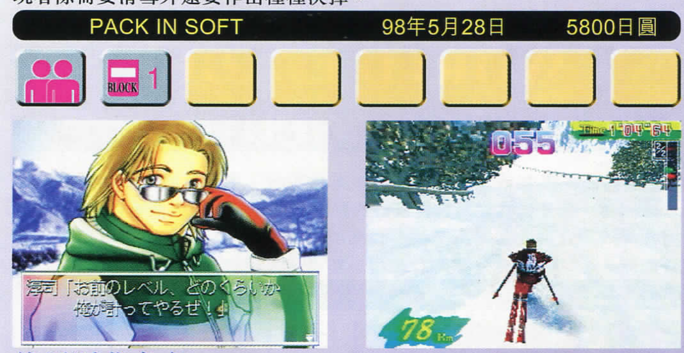
SETA 98年5月28日 7900日圓



DOWNHILLSNOW

典型的多邊形滑雪遊戲，加上DUAL SHOCK的震動效果提高了速度感與壓迫感，畫面方面雪的質感與賽道背景相當吻合，除了基本的錦標賽模式、練習模式和對戰模式外，還設有加入冒險與戀愛成份的故事模式，玩者除需要滑雪外還要作出種種決擇。

PACK IN SOFT 98年5月28日 5800日圓



使用隱藏角色

在錦標賽模式只要以困難的難易度來完成遊戲，就選用擁有最高技術的兩名隱藏角色主公和EIGHT，可在錦標賽模式或練習模式使用。

鏡子賽道

在錦標賽模式中，只要以普通的難易度來完成遊戲，就可在練習模式中選擇賽道上下倒轉了的鏡子賽道。

隱藏服裝

在故事模式只要戰勝所有登場角色來完成遊戲，便會增加手套和靴子各四種、與及衣服和褲子各八種供玩者選擇。

© The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters") 1997-1998. All Rights Reserved. "Codemasters"[TM] is a trademarks owned by Codemasters Limited. Designed by Codemasters and developed by Rage Software PLC. and exclusively distributed in Japan under license by [Nexus Interact Co.,Ltd. and / or DaZZ Co.,Ltd© Nexus Interact Co.,Ltd. and DaZZ Co.,Ltd.1998· © 1998 Victor Interactive Software,Inc.· © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Official licensed Product of WORLD CUP FRANCE'98© The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL. Manufactured under license by KONAMI Co.,Ltd.© 1996 JFA.·

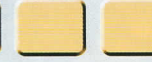
NANOTEK WARRIOR 地球保衛戰

時代背景為未來的多邊形STG，為拯救被機械人佔領的殖民星主角駕駛太空船去消滅看守的巨大頭目，遊戲裏每關都是由殖民星管道內外側所組成，除要應付直衝而來的敵人外還要閃避畫面上的障礙物，當受到攻擊或碰到障礙物就會扣去能量，到0時戰機便會爆炸。

VIRGIN INTERACTIVE　97年5月9日　420港圓








隱藏版面及戰機

只要輸入密碼「×□×□□○×△×」，便可使用攻擊力較強的隱藏紅色戰機在特別版面進行遊戲。

BLAM！MACHINE HEAD

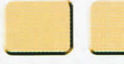
主觀視點的3D射擊遊戲，玩者操作的是一台裝備了機鎗的裝甲戰車，每個版面均由幾個不同任務所組成，需要完成全部任務方可過關，而在遊戲途中可消滅敵人拾取其他武器如導彈和重型機關炮等，藉以強化戰車的火力。

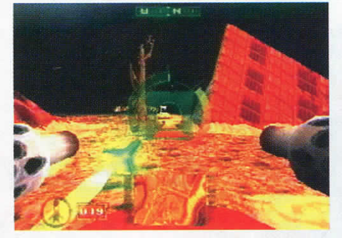
VIRGIN INTERACTIVE　97年5月23日　358港圓







隱藏指令×3

在標題畫面裏，只要順序輸入L1、△、L1、L1、L1、△、△、△、△、L1、L1、△、△、L1、△、L1、△、△、△、△就可用R1和R2來選關，若輸入△、L1、L1、L1、△、L1、△、△、L1、△、△、△、L1、L1、L1、L1、L1、△、△、L1就會以無限體力的狀態進行遊戲，而輸入△、△、△、△、L1、△、L1、L1、△、L1、△、L1、L1、△、L1、△、L1、L1、L1、L1則可在遊戲開始時使用所有武器，並且彈藥數目無限。

ACE COMBAT 2

廣受玩家歡迎的多邊形空戰遊戲續篇，畫面與音效的質素都經過大幅度提升，玩法極接近前作都是實行任務制，難度不一兼且存着分支的任務多達30個以上，登場戰機超過20架，取得方法除直接購買外某些是需要在任務中擊落指定戰機才可。

NAMCO　97年5月30日　5800日圓

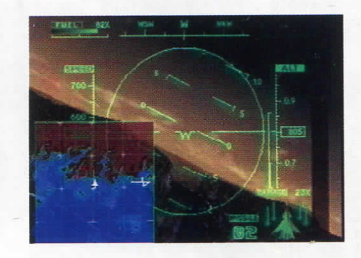












隱藏任務

只要達成指定條件，就會出現對應的隱藏任務。

隱藏任務	出現條件
海上油田基地	在「補給港奇襲」裏，過版時要破壞2艘輸送船
資源採掘場攻擊	在「峽谷基地突破」裏，過版時要破壞着陸中的C-5
集結艦隊攻擊	在「爆擊作戰護衛」裏，過版時要破壞2艘輸送船
素粒子研究所攻擊	在「海峽突破作戰護衛」裏，過版時我方艦隊1艘船也不能失去
大型潛水艦追擊	在「敵司令部攻擊」裏，過版時要擊墜Z.O.E.
司令要塞攻擊	通過「大型潛水艦追擊」

選聽音樂

只要以First Lieutenant或以上的成績來完成遊戲，就會在選項畫面追加可用來聽取BGM的「MUSIC PLAYER」項目；按L1或L2是返回前一首曲目，R1或R2是下一首曲目，○是決定播放，SELECT是切換畫面，□、△及×是結束。

固定鏡頭角度

通常來說當播放重播畫面時，一段時間過後是會自動轉換視點的，若按□便可令視點固定起來，另外按△、×或○則會改變為對應按鈕[的視點角度。

改變地圖顯示角度

在行動選擇畫面裏，按SELECT便可把地圖作3階段切換來顯示。

觀看控制器內側

使用ANALOG JOYSTICK時，只要在KEY CONIFG畫面按SELECT就會出現控制器的內側部份。

特殊模式

不論完成遊戲時所得到的成績，只要分別完成「敵司令部攻擊」與及「司令要塞攻擊」這兩個任務來完成遊戲，那麼當看過正常完結畫面和特別完結畫面再重新開始遊戲時，選擇好等級便可在機組群中選取新增的特殊機組[エクストラ]，合共有8架新機體可使用。

自由選關模式

首先達成上述秘技的條件以進入特殊模式，接着使用新機體來完成特殊模式，再進入遊戲時就會追加自由選關模式。

© 1997 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC. All rights reserved. NanoTek Warrior is a trademark of Virgin Interactive Entertainment,Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.· © 1996 Core Design, Ltd.© 1996 Eidos Interactive Inc.© 1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd: © 1995 1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

TIME CRISIS + GUNCON

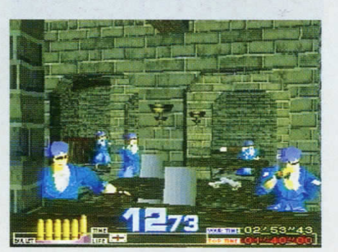
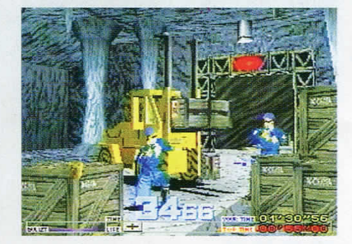
業務用人氣射鎗遊戲的移植版，和同類作品不同玩者可利用特別按鈕躲藏在障礙物後方，另外亦有當時間到0便會馬上終止遊戲的限時制度，不過可透過擊倒敵人及通過特定地方來作回復，當然也有各種經重新設計的原創模式；後來推出了只有遊戲碟的版本。

NAMCO　97年6月27日　482港圓(358港圓)







設定畫面

首先在標題畫面向「R」字中的洞射2鎗，然後向標題右上方照準的十字中心部份射2鎗，就能令畫面下方出現生命數目、續關次數及彈藥等項目的設定，按扳機來改變項目後按A或B便可作設定。

沙羅曼蛇DELUXE PACK PLUS

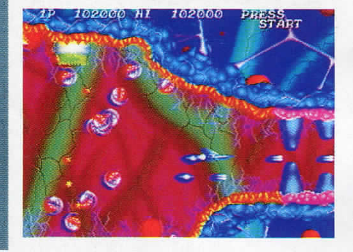
此乃KONAMI射擊名作《沙羅曼蛇》的珍藏集，玩法可算是直接進行機體強化的《GRADIUS》，其著名的縱橫捲軸轉-向構思對後來的射擊遊戲影響深遠，這次大體上完整移植了原作神髓，除它外還收錄了其改版《LIFE FORCE》和續篇《沙羅曼蛇2》。

KONAMI　97年7月3日　5800日圓








增強火力

在《沙羅曼蛇》或《LIFE FORCE》，先把難易度設定於1至6之間，接着在遊戲進行時按暫停並順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，這樣戰機的火力就會自動增強起來，但留意每通過一版才會增加此秘技的使用次數1次。

改變標題

只要完成《沙羅曼蛇2》2周目時的所有版面，在選項功能便會出現「SARAMANDA 2」這個項目，若將游標指向它並按←或→就會令遊戲標題變成《LIFE FORCE 2》。

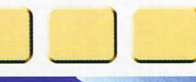
EOS-Edge of Skyhigh

可自由在畫面內移動的3D射擊遊戲，身為傭兵的玩者駕駛着可變形戰鬥機EOS和敵人周旋，每個版面都有特定任務需要完成，而且最後還有頭目需要應付的，至於EOS則是一架可變型為機械人的戰鬥機，在機械人形態時所使用的武器亦有點不同，玩者可因應環境來改變形態。

MICRONET　97年7月3日　5800日圓








選關

在遊戲中先按START來暫停，然後按着L1＋L2＋R1＋R2來順序按△、□、→、↓、←、↑便可選關。

無敵

在遊戲中先按START來暫停，然後順序按↑、↑、→、→、↓、↓、←、←、□、△、□、△便會變成無敵。

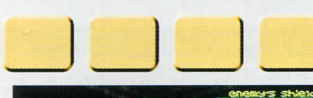
攻殼機動隊~GHOST IN THE SHELL

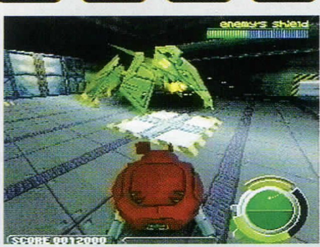
取材自士郎正宗所製作的動畫《攻殼機動隊》，故事方面則是重新創作，最接近原著的地方可算是採用出現在原作的四足步行兵器作為主要機械，每關都有特定任務需要去完成，在由多邊形製成的立體迷宮中敵人會埋伏着等待玩者，此外遊戲還設有故事分岐點。

SCE　97年7月17日　358港圓







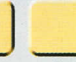
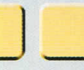



太空侵略者SPACE INVADER

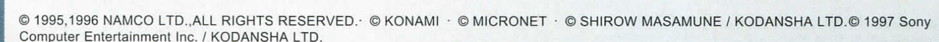
面世至今達20年的經典射擊遊戲完全移植版，雖然已多次在各機種上推出但系統或操作方式都沒有改變，除了以顯示形式來劃分的黑白單色版、5色貼紙版、後投射版和彩色版共4款業務用版本外，還增設首度可和電腦進行對戰的2人對戰模式。

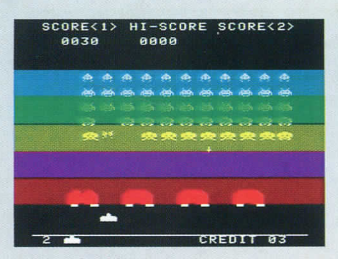
TAITO　97年7月31日　182港圓






© 1995,1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.· © KONAMI · © MICRONET · © SHIROW MASAMUNE / KODANSHA LTD.© 1997 Sony Computer Entertainment Inc. / KODANSHA LTD.





贈品遊戲

在選項畫面中，假如將游標移到INFORMATION以外的項目後按着R1來按START，就會出現贈品遊戲的操作介紹，再在這兒選YES便可進入贈品遊戲，玩者可用十字掣來自由選擇電腦難易度、對戰形式和戰機能力值，再按□、△、○、×或START來開始。

出現黑貓

在2P對戰模式先將對戰設定裏的おまけ項目設定為ON，然後在對戰進行中當能量計全滿時按R1，對手那邊畫面就會出現無數擾亂着視線的黑貓。

電腦互相對戰

當對戰進行時，只要按着R1來按△就會變成由電腦自動操作，在這狀態下如重覆上述操作電腦等級便會以NORMAL、HARD及EASY的順序來作改變。

出現製作人員名單

在選項畫面裏，將游標指向資料一欄後按住R1來按START便可。

GUN BULLET

推出時相當受矚目的業務用射鎗遊戲，由於以大量的有趣迷你遊戲像射酒瓶、練靶場和火山爆發等為主題，配合角色造型有趣故很受女孩子歡迎，玩者選擇過版面後只要達成指定條件便能過關，家用版更有RPG般的冒險模式；同時還推出連同GUNCON的併售版本。

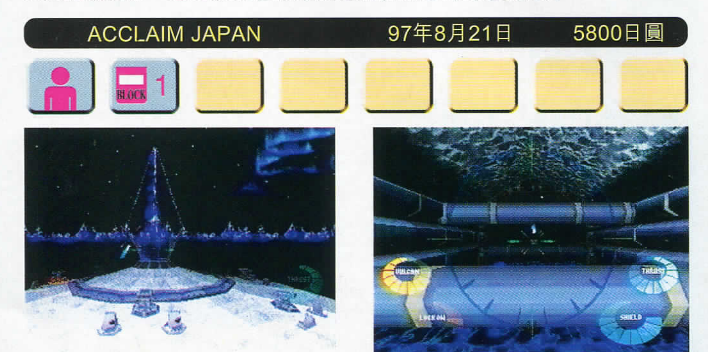
NAMCO　97年8月7日　358港圓(482港圓)



STAR BOARDERS

除了射擊外這遊戲還考驗玩者的頭腦，因為含有相當的戰略成份，玩者控制着太空船向外星人所佔領了的惑星進發，但是消滅外星人的方法不只是直接攻擊，還要破壞他們的設施來削弱他們的建設能力。

ACCLAIM JAPAN　97年8月21日　5800日圓



X2

畫面質素非常高的横向射擊遊戲，背景為遙遠的未來世界，有一天突然出現的外星人向地球發動攻勢，以當時的人類科技仍不能阻止其侵略，於是便將製作中的XS戰機投入戰場，玩者可從3部構造不同的XS戰機選取其一進行遊戲，至於全部版面則合共有10關。

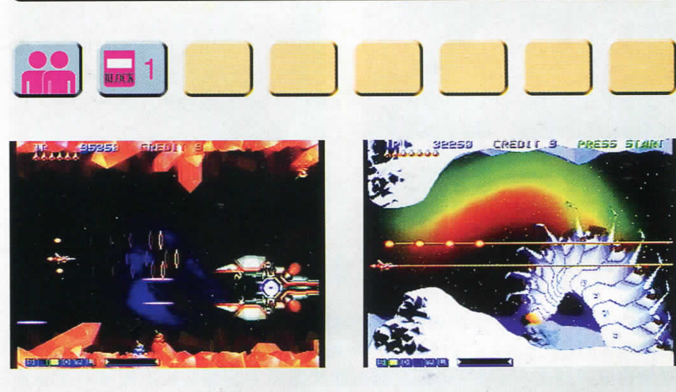
CAPCOM　97年8月21日　5800日圓



GRADIUS外傳

業務用著名横向射擊系列《GRADIUS》的家用原創作品，系統仍是靠沿途拾取的膠囊來進行武器強化，敵方角色都是似曾相識能勾起老手的回憶，除了2款固定機種外還新增2架新機及大量新武器，至於最大特色便是可自行編訂武器計上各項目的順序，大大增加了遊戲性。

KONAMI　97年8月28日　5800日圓



火力全滿

在遊戲進行中先按暫停，然後順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，解除暫停時便可令戰機的火力全滿；留意這秘技如在EASIEST、VERY EASY、或EASY的難易度使用時每關均可使用1次，若難易度為NORMAL、HARD或VERY HARD時每過一版才可使用1次，至於在HARDEST難易度則不能使用。

無限局數、選關和跳過完結畫面

當遊戲的總啟動時間超過10個小時，畫面上的CREDIT數目便會變成FREE PLAY，代表可作無限次續關；而在難易度為NORMAL或以上的情況下，只要以沒有續關來完成遊戲便可自由選關。另外，當符合上述的選關條件，只要在播放完結畫面時按START便可馬上跳過完結畫面。

SPACE INVADERS is a trademark of TAITO CORP.© TAITO CORP.,1997. · © 1994,1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.· © ACCLAIM JAPAN, LTD. / OFFICE CREATE · © Team 17 Software Ltd. Ocean Software Ltd. All Rights Reserved. Distributed by CAPCOM CO.,LTD· © KONAMI

MECH WARRIOR 2

獲得高度評價之海外版電腦遊戲移植作，屬於主觀視點的3D多邊形射擊，其極具水準的OP及音效均由國際知名人士負責，世界觀為發生在公元三千年兩族人民的機械爭鬥，和一般同類遊戲不同它對機體的操作和配備等相當考究，連同原創版面合共有48個不同性質的任務。

BANDAI VISUAL　97年8月28日　5800日圓



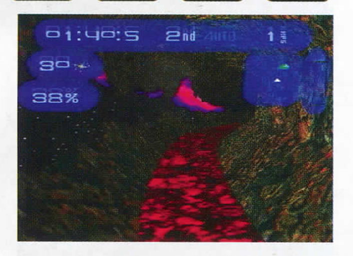


STARWINDER

帶有濃厚賽車元素的海外戰機遊戲移植版，在多邊形3D主觀視點下玩者需要在狹窄通道內和敵方戰機周旋，位於隕石內部或溶岩溪谷等無重力版面共有44個，除了要躲避版面內砲台和岩石這類障礙物外還要將妨礙着的敵人消滅，至於模式則有競賽模式和計時模式等。

J.WING　97年9月25日　4800日圓





FINAL DOOM

3D主觀視點射擊遊戲最終章，保持系列一貫作風依然充滿血腥暴力，主角需要和迷宮內的凶惡怪物展開生死戰，有時還會遇到各種致命陷阱，登場鎗械方面共有8種，系統方面同樣採用體力制度當被扣至零時便會死掉，當然可拾取散佈地上的彈藥、護甲和回復物品來作強化。

GAME BANK　97年10月2日　5800日圓












超強指令×6

在遊戲暫停時只要輸入下表的指令，若畫面左下方出現紅色文字便代表輸入成功，可得到各種不同的效果。



效果	指令
自由選關	→、←、R2、R1、△、L1、○、×
可穿過牆壁	L1、R2、L2、R1、→、△、×、→
馬上觀看全體地圖	△、△、L2、R2、L2、R2、R1、□
可在地圖看到敵人和道具	△、△、L2、R2、L2、R2、R1、○
無敵	↓、L2、□、R1、→、L1、←、○
全裝備	×、△、L1、↑、↓、R2、←、←

DEADLY SKIES

舞台為21世紀中東地區的立體射擊遊戲，各人都為取得DEADLY SKIES的稱號而參戰，系統為單對單進行的戰機狙擊，誰先擊倒對方便是勝利者，登場角色共有8人，全部各自都有自己的專用戰鬥機，每部戰鬥機各有不同性能可利用輸入指令來使出必殺技，令到戰鬥更為刺激。

COCONUTS JAPAN　97年10月23日　6800日圓





特殊指令×7

只要輸入下表裏的指令，便能得到各種效果。

對象	指令	效果
1P與2P均可	選擇飛機時順序按↑、↓、R1、○、□、←、L1	選用F19
	選擇飛機時順序按□、R1、R2、□、↑、□、L2	選用F117
1P時	主目錄中順序按L2、L1、△、↑	選關
	遊戲中順序按←、↑、→、△、SELECT、←、→、×	使用雷射
	遊戲中順序按→、↓、←、↑、△、SELECT、R1、L2、×	導彈增加與難度提升
2P時	選關版面時順序按L2、L1、□、↑	可以選擇頭目版面CITY
	選擇版面時順序按L2、L1、□、↓	可以選擇頭目版面HELL

U.S.NAVY FIGHTERS

移植自個人電腦的3D射擊遊戲，玩者扮演美國的海軍駕駛員，需要執行偵察與護航等任務，基本上以初學者為對象，開始時先要進行飛行訓練，成功完成訓練後才需要執行真正的任務，必需配合任務的內容來選擇全部9款戰機，至於整個遊戲則合共由30個任務所組成。

EAV　97年11月6日　5800日圓





SHOOTING GAME

© Activision is a registered trademark of Activision,inc. / Activision,inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech & 'Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION. / FASA CORPORATION. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. © J.WING / MINDSCAPE · © DOOM ™ / id Software, Inc. All rights reserved. DOOM™ in the PlayStation platform / id Software,Inc. All rights reserved. Distributed by William Entertainment Inc. under license from GT Interactive Software Corp: © FUNCOM OSLO and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT · © Electronic Arts.

LETHAL ENFORCERS DELUXE PACK

收錄了當年風靡全球業務用射擊遊戲《LETHAL ENFORCER》兩集的懷舊版本，利用實寫技術所製成的背景畫面和敵人提高了真實感，身為警察的玩者要以手鎗來解決暴徒，途中可拾取各種強力武器，但若錯傷人質便會扣去生命；此外它還對應KONAMI的專用光線鎗HYPER BLASTER。

KONAMI　97年11月20日　5800日圓







EINHANDER獨臂戰機

由以高質素RPG見稱之SQUARE所製作的首隻射擊遊戲，其多邊形畫面顯示令傳統橫向玩法更有新意，系統相當簡單只要擊倒每關末段的頭目便能過關，特點是戰機最低限度可裝備2支威力與特性各有不同的鎗砲，要因應實際情況來隨時更換。

SQUARE　97年11月20日　358港圓












隱藏戰機

不論難易度及有否續關，只要以取得15個或以上秘密獎分的情況下完成遊戲，便可得到一部隱藏戰機。另外，若能在HARD難易度以少於3次續關來完成遊戲，便可得到另一部隱藏戰機，其特點是取得武器後彈數必定會變成9999。

畫廊模式

只要完成遊戲一次，便可在標題畫面選擇GALLERY來進入畫廊模式，以觀看遊戲中的各種插圖與及所取得鎗砲的3D CG，而根據難易度所出現的插圖亦會有點不同。

HYBRID

玩法為《DOOM》系的主觀視點3D STG移植版，使用武器與攻擊力各異的主角共有4名，遊戲目的是潛入敵方基地進行破壞，同時也要找尋打開通道用的鎖匙和開關掣等以向下一關進發，途中可找到各種武器和地雷加以協助，即使彈藥用盡也要以雙手來解決敵人。

SPS　97年11月27日　5800日圓





便利密碼集

在標題畫面中先選擇讀取遊戲，然後在密碼畫面輸入下表內的指令，就會出現對應效果。

輸入密碼	效果
#W@NN@CH#@T69696969*	無限子彈和地雷
B#RTH*W@RK*S#X*D#@TH	顯示地圖
#W@N@W@RP6969696969	選關

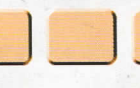
~GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944~

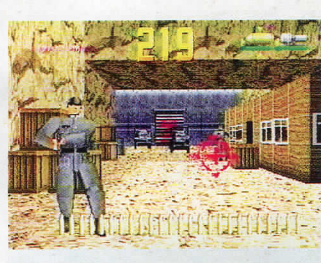
以第二次世界大戰作為背景的射鎗遊戲，身為英勇美國士兵的玩者拿起鎗炮去攻陷敵軍陣地，為對付德軍的最終兵器「巨大列車砲」而實行EXCALIBUR作戰計劃，敵人有很多種類除兵士外還有坦克、裝甲車、飛機等。

ELECTROCOIN JAPAN　97年11月27日　5800日圓







三種特殊彈效果

只要在沒有續關下以HARD難易度來完成遊戲，便可令「CUSTOM」子彈用之不盡；若選用連續彈「COMBINATION」在沒有續關下以HARD難易度來完成遊戲，到了2周目時就會令特殊彈的威力變成2倍；若選用連續彈「SPECIAL」在沒有續關下以HARD難易度來完成遊戲，到了2周目時就會令特殊彈的補給時間減半。

選關

在取得高分數的簽名畫面裏，只要輸入名字為「GUNTU」便可自由選關。

自動上彈

只要在沒有續關的情況下完成普通模式中全部6關，到了2周目時就會解除「銃加熱機能」能作自動上彈。

© KONAMI · © 1997 SQUARE · © Developed by Motive Ltd. Published and distributed under license from Elite System Ltd. by S.P.S. Co.,Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software Inc. / Motivetime Ltd.· © ELECTROCOIN JAPAN CO.,LTD.

轉換特殊彈效果

首先要取得上述秘技所提及的3種特殊彈效果，跟着接上2P手掣來按2P的○，就可自行轉換特殊彈的效果。

幻世虛構 精靈機導彈

故事講述一對得到了神秘力量的姊妹向強大的王國報復，玩者移動畫面上的游標當作照準，然後用子彈擊倒敵人來升級令攻擊力和體力提升，特點是無需上彈便可作無限射擊，如在COMBO模式更可以利用這點來造出更高的連鎖得分；除GUNCON外還對應KONAMI的HYPER BLASTER。

SCE　97年12月11日　358港圓











完成遊戲後的贈品

不論續關多少次只要以簡單難易度來完成遊戲，便可在選項畫面中看到遊戲本篇的外傳故事和聽取廣播劇等。另外，若在沒有續關的情況下以正常或以上的難易度完成遊戲，便可觀賞遊戲中的音效、動畫片段和其他關連資料等。

SIDEWINDER 2

混合了模擬和射擊成份的空戰遊戲，玩者除可以設定戰機的各個項目如配備武器外，還可以自行設計舞台、故事和任務內容，例如護航、突擊、破壞敵軍設備等，當然遊戲本身亦設定了大量任務，有單獨進行亦有類似戰爭的場面。

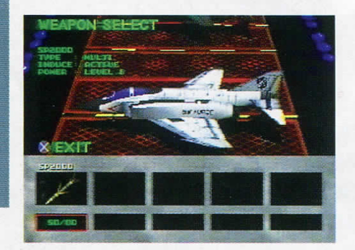
ASMIK　97年12月18日　358港圓













蒼穹紅蓮隊 黃武出擊

曾推出過業務用版與SS版的縱向射擊移植作，武器強化系統充滿特色加上令人讚嘆的平衡性是其受歡迎的原因，登場戰機各有專長可使用一般飛彈和爆彈來作攻擊，也能張開範圍極大的索敵網以導向雷射解決敵人；原創要素方面除增設了新機體外還在版面之間加插片段。

DATA EAST　97年12月25日　5800日圓







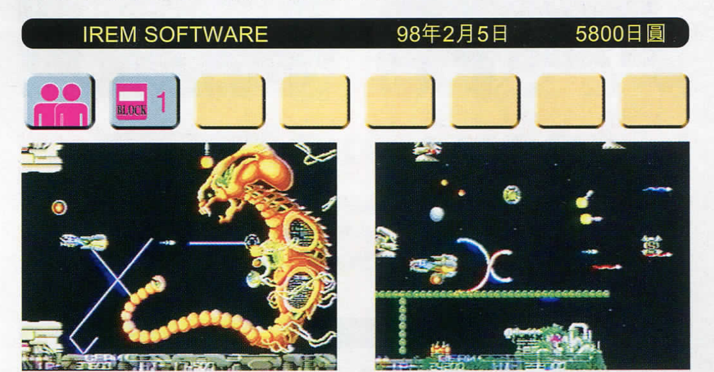
選關

在選擇模式畫面先將游標移到「最高分數戰鬥模式」，然後順序按←3次、→8次、←5次、→7次、←4次便可選關。

R-TYPES

移植自業務用版當年人氣度極高之《R-TYPE》和《R-TYPE II》的懷舊式作品，充滿異形外星生物的版面佈置和巨大戰艦等相當有震撼感，其波動砲與各種武器的設定對日後射擊遊戲影響深遠，除了將它們作忠實移植外碟內還加插了新的CG片段和設定資料集等。

IREM SOFTWARE　98年2月5日　5800日圓



火力全滿

首先在暫停遊戲時按着L2來輸入→、↑、←、→、↓、←、↑、→，接着再按下表內的按鈕就可得到對應武器最高火力，但留意SEARCH LASER與SHOT GUN LASER只會在《R-TYPE II》中出現。

按鈕	所得武器
△	對地LASER
□	對空LASER
×	反射LASER
○	SEARCH LASER
R1	SHOT GUN LASER

改變速度

首先在暫停遊戲時按着L2來輸入→、↑、→、↑、↓、←、↓、←，然後按着○來解除暫停就能令速度提升1級，若按着×來解除暫停則會令速度降低1級。

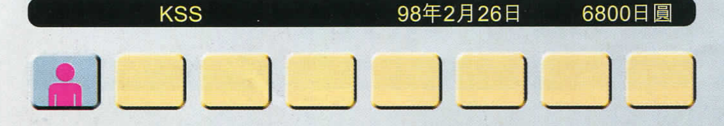
選關

在《R-TYPES》的標題畫面裏，首先按L2 10次與R2 10次，然後在進入遊戲時按暫停便可選關。

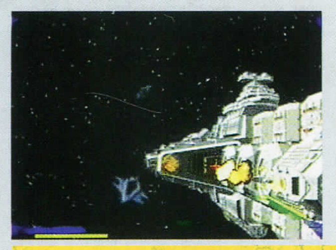
THE HIVE WARS

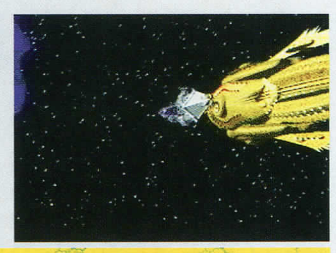
某個神秘組織得到製造生物兵器的設施HIVE，正在威脅着銀河的和平，並且捉了主角的同伴，於是玩者便單人匹馬向這個神秘組織挑戰。遊戲共有二十個版面，宇宙、古代遺跡等舞台也會出現，還有比自己大幾十倍的巨形戰艦等待着玩者。

KSS　98年2月26日　6800日圓



© 1997 Sony Computer Entertainment · © 1997 ASMIK / Pegasus Japan · © EIGHTING / RAIZING / LICENSE TO DATAEAST CORP. · © 1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.





Q版戰機RAINBOW WINGS

《Q版賽車》的兄弟作品，今回改為以駕駛飛機作題材的立體射擊遊戲，登場的Q版戰機共有8款如F-15和A10等，而且操作非常簡單後滾翻與回轉等動作非常容易使用，至於可使用的武器則有機鎗、飛彈和特殊炸彈3種。

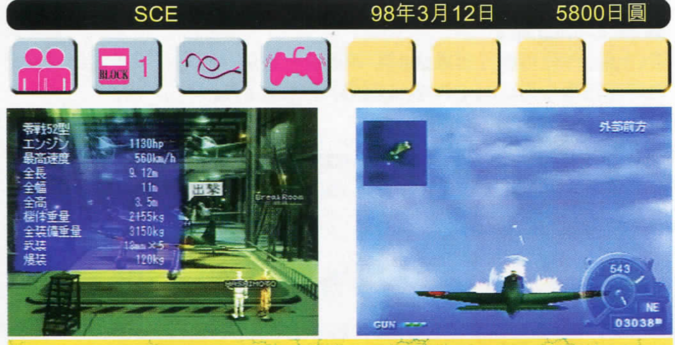
TAKARA　98年2月26日　5800日圓



ZERO PILOT~銀翼的戰士

發生在虛構世界的空戰遊戲，在故事模式隸屬大和國空軍部隊的玩者，於類似二次大戰的戰況中駕駛新式戰機執行各個任務，除了個人技術外也很着重團體合作性，需要和同伴緊密合作才能順利完成全部19個任務。

SCE　98年3月12日　5800日圓



幻影時光射擊遊戲 亦是他們啊

這個以《幻影時光》系列作為題材的縱向射擊遊戲，玩者需要駕駛奸角們所使用的機體來對付正義的一方，途中會不斷遇到熟識的角色藉此拿取增強火力的道具，模式方面除了基本的擊倒正義模式外，還有增設了兩個特別版面的爭奪主角模式，難易較平時為高。

BANPRESTO　98年3月12日　5800日圓



假如將從死者之宮殿所得到的 WWWWWWWW拿去魔女商店賣掉，便可僱用1個單位的PUMPKIN HEAD。另外，如果在這商店購買了超過255件物品，便可令平常的迪妮普[WWW]

贈品模式

在主目錄畫面將游標指向選項功能後，只要按着L1和R1來決定進入，就會發現選項畫面的最下方出現了用來觀看片段之贈品項目。當選擇過此贈品項目後，若按畫面右下方出現的骷髏頭來開始遊戲，就能增加CREDIT至50個並且可按L1或R1來選關，與及在第1關時使用隱藏機種。

IMAGE FIGHT & X-MULTIPLY／ARCADE GEARS

將業務用射擊遊戲《IMAGE FIGHT》與《X-MULTIPLY》一併收錄的懷舊作品，縱向系統的《IMAGE FIGHT》其特色除了可讓玩者自行改變戰機的速度外，還有是以頭5關的總成績來令及後的版面產生變化，至於橫向的《X-MULTIPLY》則是有兩條可動觸鬚在戰機四周作保護。

XING　98年3月19日　298港圓



隱藏指令×6

在《IMAGE FIGHT》的標題畫面中，只要按着R1＋R2來按START便可選關，若在選項畫面按L2 3次後便可按L2來進行音效測試，而在遊戲暫停時若順序按□、○、△、×便可得到最強裝備，以十字掣來作選擇。另外，在《X-MULTIPLY》的標題畫面中，只要按着L1＋L2來按START便可選關，若在選項畫面按L2 2次便可按L2來進行音效測試，至於在遊戲暫停時順序按×、△、○、□便可得到最強裝備。

加油！遊戲天國

根據以遊戲機中心作為題材之業務用縱向STG改良版，由於畫面採用多邊形製作故此增加了立體感，造型相當漫畫化的登場角色共有5名，除正常模式外還設有向最高分數挑戰的限時模式，至於最大特點便是雖然設定只可一人進行，但2P卻可插上GUNCON來從旁協助。

JALECO　98年3月19日　5800日圓



增加道具

只要達成指定條件，便可在「整備」一欄購買各件新追加道具，藉此可到贈品模式觀看動畫或聽取音樂。

道具名稱	出現條件
アニメ後編	在「整備」購買過アニメ前編
ソング	使用任何1名角色通過第6版
BGMCD	同上
イラスト集	使用任何2名角色通過第6版
モモコ人形	使用全部角色通過第6版

節目產生變化

只要達成指定條件，在贈品模式中所能聽到的電台節目便會產生變化。

節目名稱	出現條件
收音機天堂 #1	開始遊戲後在版面中途停止
收音機天堂 #2~6	通過第1至5版時會順序出現
無敵騎士 #1~3	通過第1至5版後會有50%機率出現
無敵騎士 #4	通過第6版

隱藏角色出現

選擇角色時先將游標指向ぴぐ，然後按着△＋L1＋R2來按○就能使用戴了眼罩的ポーク。



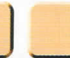


TIGERSHARK

發生在深海內的立體多邊形STG，舞台是眾軍事國家為稱霸全球而互相開戰的2060年，玩者是擁有優秀性能可自由進出水面與水底之重武裝潛水艇TIGERSHARK的駕駛者，操控方面要注意潛艇在水流中的惰性移動，至於遊戲目的每關都有特定任務需要執行，若發現敵軍便可用導彈來消滅它。

GAME BANK　98年4月2日　3800日圓










ROBOTRON X

美式業務用經典射擊遊戲的移植版，8方向式移動及射擊操作上較為簡單，主角由於遺傳因子出現問題因而擁有超人般的力量，為擊倒發狂起來胡亂殺人的ROBOTRON來拯救畫面上未被殺害的人類，於是利用雷射鎗來消滅對付它們，但若被捉到的話便會馬上死掉。

GAME BANK　98年4月2日　3800日圓







G DARIUS

業務用版大受歡迎橫向射擊遊戲的移植版，今回作出突破由傳統的平面顯示演變成多邊形畫面，依然保留頭目角色為海洋生物模樣的特色，和前作一樣可自由選擇版面路線，至於系統變更點除設有捕捉敵人後擁有攻守特性的捉捕球外還有指令發砲系統等；PlayStation版還增設了原創要素。

TAITO　98年4月9日　358港圓







無限CREDIT

當CREDIT使用數目超過100個（即是進行遊戲100次），就可在街機模式的選項畫面中將CREDIT數目設定為FREE PLAY。

觀看所有片段

在選項畫面裏，只要將游標移到MOVIE後順序按←、→、←、→，接着再按着L1＋L2＋R1＋R2來按○或START作決定，就可立即觀看全部片段。

COWBOY BEBOP

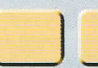
剛播放不久的動畫《COWBOY BEBOP》快速地推出遊戲版本，形式為立體多邊形的射擊遊戲，玩者所操作的戰機會以固定軌道飛行，目標是完成每個版面的任務，此外亦設有分岐路線需要達成某種條件才會出現，而當完成一個版面時還可利用剛才取得的分數來強化戰機的裝備

BANDAI　98年5月14日　5800日圓














SHOOTING GAME

Tiger Shark ™© 1997 n-Space, Inc. All rights reserved. Distributed by Gamebank Corp.,under license from GT Interactive Software Corp. and the GT Logo are trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.· Robotron ™ X ™ © 1996 Midway Home Entertainment Inc. Robotron:2084™ © 1982 Midway Games Inc. All rights reserved. Robotron:2084, Robotron X and Midway are trademarks of Midway Games Inc. Used by permission. Distributed by GAMEBANK Corp.,under sublicense from GT Interactive Software Corp.,under license from Midway Home Entertainment Inc. GT and the GT logo are trademarks of GT Interactive Software Corp.· © TAITO CORP.,1996,1997,1998.· © SUNRISE © BANDAI 1998

THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM

以高難度及細緻緊密設計為人津津樂道的STG名作第5集，首次採用全CG畫面顯示令玩者有截然不同的觀感，故事方面為拯救地球免被擁有人工智能的GUARDIAN毀滅，主角於是駕駛超高性能的戰鬥機作戰，至於系統則比過往作出了改動，PlayStation版更把原版的缺點改善過來。

TECHNOSOFT　98年5月21日　5800日圓











使用隱藏機體

首先接上2P手掣來啟動電源，然後在一般遊戲模式的選擇路線畫面或是計時模式的選擇戰機畫面中，按着2P手掣的○、△或□其中一個來按1P的○作決定，就會因應所按的2P按鈕來決定使用之隱藏機體；下表中各項能力值的%是與正常機體RVR01作比較。留意，這秘技只會在頭4版有效，到了第5版仍是會轉回RVR02的，而這架RVR02只需在NORMAL或以上的難易度取得GOOD END完成遊戲，即可在計時模式選用它，至於GOOD END的發生條件就是在指定時間內對最終頭目造成一定損害取得HI-TENSION BONUS。

機體名稱	對應的2P按鈕	攻擊力	速度	分數	輔助機數	輔助機回復速度
RVR01E量產型（綠色）	△	37.50%	100%	2倍	3個	正常
RVR01HiS機動性重視（紅色）	○	112.50%	218.75%	正常	3個	0.75倍
RVR01EX攻擊力重視（黑色）	□	175%	37.50%	正常	2個	1.5倍

增加CREDIT及超難模式

在NORMAL或以上的難易度，只要達成GOOD END的出現條件完成遊戲，就可在選項畫面裏將續關局數設定為無限FREE；此外每當啟動遊戲3小時就可在選項功能把CREDIT數目增加1，若已增至99再遞增亦會變成FREE。另一方面，如果在HARD難易度完成遊戲時達到GOOD END的條件，那麼選項畫面裏的難易度就會追加超難模式MASTER。

觀看更多圖畫

在完成遊戲時是會根據所選擇的難易度，來決定以頁數作單位出現在電子瀏覽器的圖畫數目，所追加的圖畫頁數是因應難易度的設定而產生變化。另外，每當進行過遊戲2次，總數48款裏的其中一幅圖畫便會出現，所以只要玩過96次即使沒有完成遊戲亦可令全部圖畫出現。

難易度	增加圖畫頁數
KIDS	3、4
NORMAL	3、5
HARD	3、6
MASTER	3、7

追加示範畫面

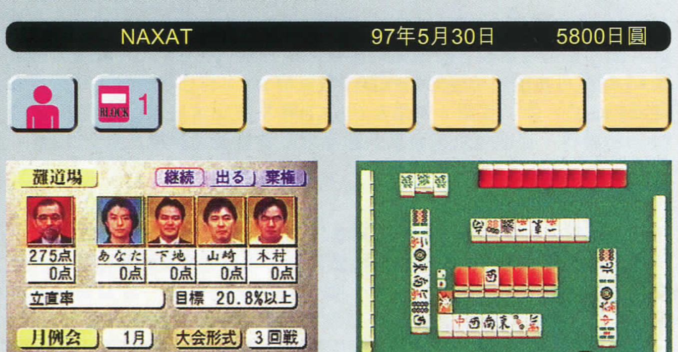
基本上啟動遊戲後只會播放頭4版的示範畫面，但如果經已完成遊戲就會追加第5至第6版的新示範畫面。

© 1997,1998 TECHNOSOFT CO.,LTD.

日本職業麻雀聯盟公認 道場擊破

和普遍麻雀遊戲相比有與別不同感覺的作品，在主題道場擊破模式中玩者要到5間規則相異的麻雀道場去挑戰，以打敗擁有極高實力的場主作為目標，此外還有研究模式和記錄模式可作選擇；登場雀士共有20人，其中那5名道場主人是真實存在的職業雀士。

NAXAT　97年5月30日　5800日圓



怪物天堂

為奪取秘寶而展開冒險的RPG風格棋盤遊戲，最多可作8人同時進行，系統相當簡單擲骰後根據點數來作移動，需要留意地圖上的各種陷阱和怪物等，遇上時會發生特殊事件，最終目的是在全部5個地圖裏取得傳說中的秘法，戰鬥方面則有如RPG那樣有戰鬥和逃走等指令選擇。

MAKE SOFTWARE　97年7月17日　5800日圓







PROOF CLUB

以玩者的記憶力和推理力來尋找真兇的18世紀風格桌上遊戲，系統與傳統使用咭紙的追兇遊戲相近，需要從所得到的提示來推斷誰是兇手，玩者要善用手上的5張咭片如移動咭、質問咭或兇器咭來搜集證據，從而推翻真兇的不在場證據及假口供。

YUTAKA　97年7月17日　5800日圓











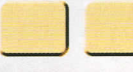


西陣柏青哥天國VOL.2

以西陣所推出人氣機種作為主題的彈珠機模擬遊戲，分別有鑽研釘放置角度和中獎機率的攻略研究模式，與及目標是挑戰柏青哥高層大廈並且可使用道具來協助的故事模式，機面上的液晶畫面完全忠實再現，至於收錄機種為CR MAGIC BOX、PARLOR KING和春一番等5台。

KSS　97年7月24日　5800日圓









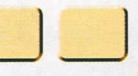
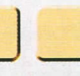
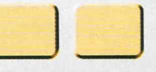


DX人生遊戲II

讓玩者以短時間來經歷人生旅程的棋盤式遊戲最新版本，基本系統較出一轍並沒有太大改動同樣會有很多事件發生，角色設計方面可從髮型、眼、口和服裝等11個部份自行配搭，再加上知力、體力、觸覺和道德4項能力值構成，更接近人的真實一面。

TAKARA　97年7月24日　5800日圓





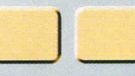
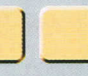
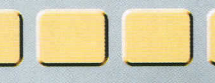


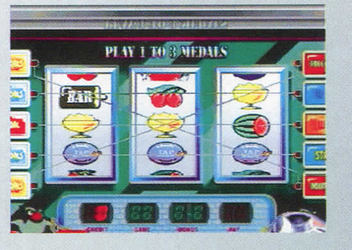
角子老虎機完全攻略~UNIVERSAL公式GUIDE VOL.2

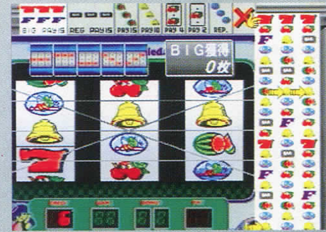
人氣角子老虎機模擬系列第2彈，顧名思義是以軟件來模仿機種運作，以現時機能畫面已造得非常真實，透過反覆練習可更瞭解主機結構以實戰時中大獎，收錄模式眾多像觀察轉輪排列的教授模式與檢查成績用的目標模式等，至於登場機種則有很受歡迎的UNIVERSAL系列等5款。

日本SYSCON　97年7月31日　6800日圓







© naxat soft / CHATNOIR · © MAKE SOFTWARE · © YUTAKA · © NISHJINA / KSS. · © LINK RESEARCH CORP. / MILTON BRADLEY · © UNIVERSAL SALES Co.,Ltd. / Nihon System Co.,Ltd.

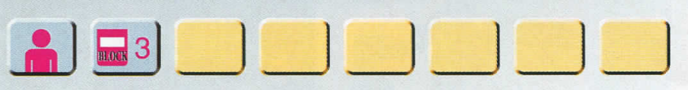
爆裂連鎖模式

首先在機種選擇畫面按着L1、L2、R1、R2和START來作決定，在讀碟畫面也要繼續保持按着各掣不放，如果聽到「咇咇咇」的聲效便算成功，這樣就會使命中大獎的機率由1/244變成1/50至1/100。

美少女花札紀行 陸奥秘湯戀物語

集拍攝美女寫真和花札遊戲於一身，參加了攝影比賽的主角在日本東北地區偶然遇到名叫佐藤朱鷺子的女孩，於是結伴到處旅遊觀賞名勝取景，在5日4夜內需要把握機會和她進行花札對決，只要能夠勝出便可替她拍攝性感照片，此外途中更會出現其他女角。

FOG　97年8月7日　5800日圓



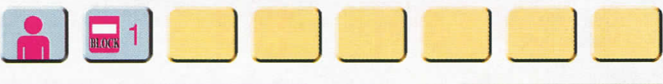




狩獵妖精的傢伙們~花札編

繼冒險遊戲後，無論漫畫抑或動畫都頗受歡迎的《狩獵妖精的傢伙們》這回以花札牌形式推出，在故事模式中已從幻夢一般之異世界返回原居地的3名日本人，受到召喚因而再次踏足妖精界，為找尋四散的呪文碎片而與妖精們以花札決勝負，此外還有自由對戰模式。

ALTRON　97年8月28日　5800日圓







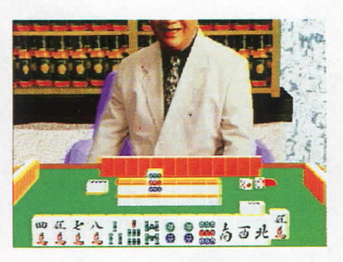
ALL STAR麻雀~從華麗勝負師的挑戰

對手為藝人或新聞報道員等知名人士的多邊形麻雀遊戲，全數20名登場角色皆以真實照片登場，藉此可觀看對手動態提高了投入感，要完成遊戲觀看結局玩者需要經過幾個階段的劇戰，在聯賽形式的普通對局中不斷賺取資金，直到儲有一千萬日圓來取回父親的雀莊。

PONY CANYON　97年9月18日　6800日圓



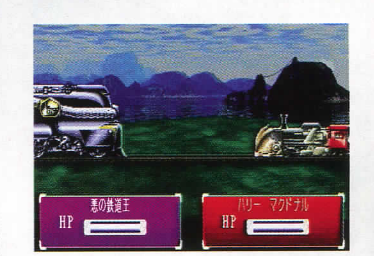




鐵道王2~世界征服之野望

曾推出過數次的桌上遊戲，系統有點像大富翁需要購買各條火車路線，以賺取過路費目標成為鐵路之王，玩者要按情況來將列車編訂性質，由普通列車、特急列車以至機關列車等，此外遊戲亦設定了一些特別事件與及專進行破壞的邪惡鐵路王，玩者需要購買武器和輔助道具來保護自己。

ATLUS　97年9月25日　5800日圓





特別訊息

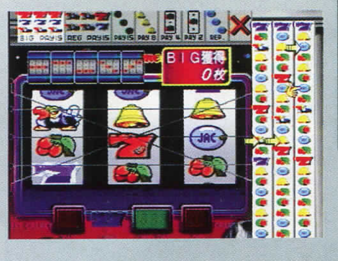
當輪到自己的回合時，只要打開主視窗來選擇地圖項目，再把游標指向地圖裏的富士山按○，便會出現替角色配音之聲優的特別訊息。

角子老虎機完全攻略~CRANKY PRO

目標是令初學者能夠在短時間內提高實戰能力的老虎機模擬遊戲，收錄了2款人氣度很高的CRANKY機種，基本上依照實物來製作，無論中獎確率、轉輪控制以至機面設計和音效等都相當像真，此外還有專為訓練動態視力與記憶力、以極準確時間來弄停轉輪的特別重播模式。

日本SYSCON　97年10月2日　5200日圓





更容易中大獎

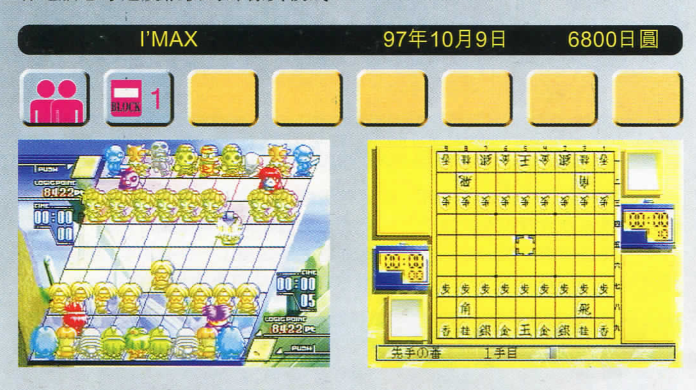
首先在機種選擇畫面按着L1、L2、R1、R2和START來作決定，在讀碟畫面也要繼續保持按着各掣不放，如果聽到「咇咇咇」的聲效便算成功，這樣就會使命中大獎的機率大為增加。

© FOG · © ALTRON CORPORATION / 矢上裕 / MEDIA WORKS / AMUSE / 創通 AGENCY · © PONY CANYOU INC. · © ATLUS / EarthiSoft 1997. ·
© UNIVERSAL SALES Co., Ltd. / Nihon Syscom Co., Ltd.

I'MAX將棋I

同時包含有趣要素與正統派對局於一身的將棋遊戲續篇，特點是設有充滿RPG感覺即使普通玩家也很容易接受的初學者模式，除了可收集金錢來購買令對手弱化的道具外，棋盤上的各種棋子都變成Q版模樣，當然還有電腦思考速度很快的錦標賽模式。

I'MAX　97年10月9日　6800日圓



MARIO武者野之超將棋塾

較適合稍懂日本將棋規則但技術有待磨練的玩家，由來自NHK電視節目「將棋講座」的武者野勝巳六段負責監修，透過此軟件可學到不少秘訣來提升實力，模式有電腦會從棋局來分析玩者奕棋路線與強弱點的「將棋指南」，與及成功通過便取得等同於初段至二段實力的「棋力認定」。

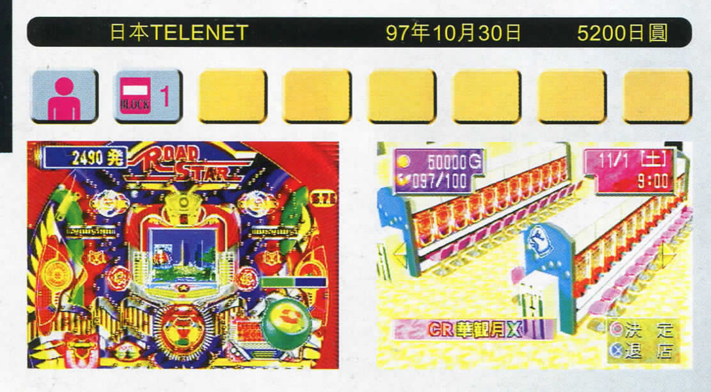
KING RECORDS　97年10月23日　7800日圓



PARLOR！PRO2柏青哥實機模擬遊戲

將人氣CR機種華觀月X和NEW ROADSTAR忠實再現的柏青哥模擬遊戲，可根據使用金額與取得鐵珠數目等13項資料來進行仔細研究，至於最特別的可算是充滿RPG風格的旅行模式，身為雜誌自由記者玩者因而前往全國各間彈珠機店去取材，途中會遇到需要實戰來解決的各種事件。

日本TELENET　97年10月30日　5200日圓



SOUL MASTER

同時擁有育成收集與咭片戰鬥的桌上遊戲，開始時玩者是從版圖上四個角落出發，最終目的是將位於中央的頭目擊倒，途中可從地面上的方格吸取魔力來召喚怪物，然後加以培育在戰鬥以咭片形式作出攻擊，操作方面除單純地和怪物戰鬥外亦可進行探索或談話等指令。

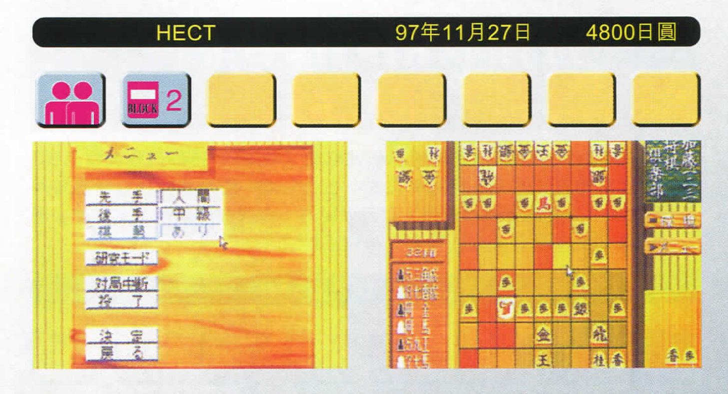
光榮　97年11月20日　5800日圓



加藤一二三九段 將棋俱樂部

由目前勝利場數最多之現役棋手加藤一二三負責監修的將棋遊戲，電腦的棋力級數相等於初段至二段，玩者可因應實力來加以調教強度，更可設定對手的思維路向到底較偏向從側邊進攻或是中央突破，此外還有會在棋盤上以顏色顯示局勢的對戰模式和研究模式等。

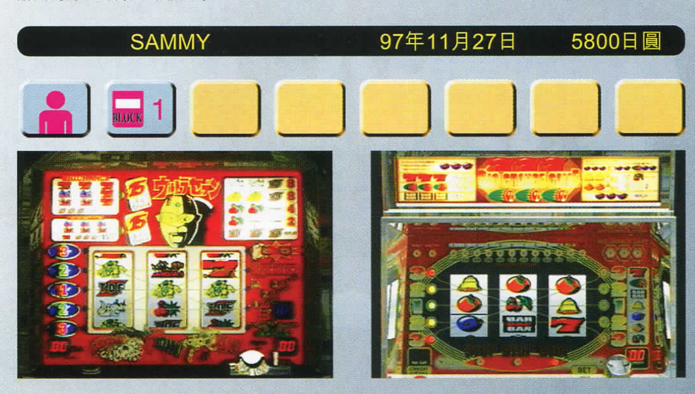
HECT　97年11月27日　4800日圓



實戰角子老虎機必勝法！5

讓玩家在家中研究各機種取勝法的角子老虎機模擬軟件，所收錄的3款機種為山佐的NEW BIG PULSER、SAMMY的ULTRA SEVEN與及OLYMPIA的FINAL BUNNY，可從特定標記反覆訓練看準轉輪來按掣的時機，模式方面則有用來徹底研究主機的模擬模式與及在指定時間內盡量贏取獎金的限時模式。

SAMMY　97年11月27日　5800日圓



© I'MAX · © KING RECORDS / KOMAOTO CORPORATION · © KYORAKU / 三洋物產 / TELENET JAPAN · © KOEI CO.,LTD. · © HECT / Natsu-system · © 円谷プロ / BANPRESTO / OLYMPIA / YAMASA / SAMMY / MAXBET

DRAGON BEAT LEGEND OF PINBALL

充滿RPG風格的波子機模擬遊戲，特徵是機檯採用幻想世界景物的設計，玩法則和一般波子機無異，故事方面身為勇士的玩者為將公主救回因而去挑戰惡龍，只要符合特定條件便會發生特別情節或是啟動機板上的顯示燈飾，至於登場機檯則合共有3種。

MAP JAPAN　97年11月27日　5800日圓

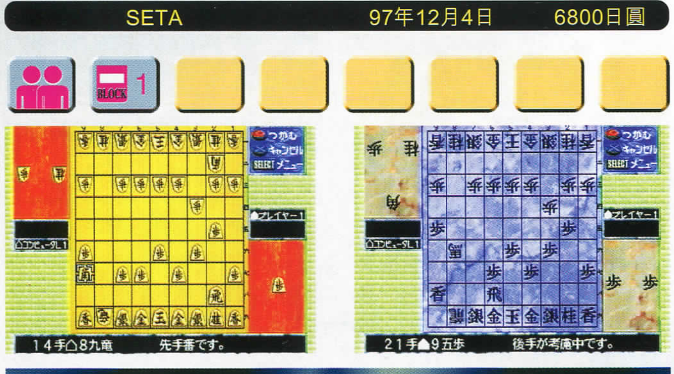
增加鐵珠數目

在選擇機檯時，只要按着L1、L2、R1和R2來按START作決定，便可以7枚鐵珠來開始遊戲。

森田將棋

使用了專門研究電腦將棋之森田和郎所開發最新程序的將棋遊戲，玩者可設定電腦棋力、讓棋數目與思考時間來和電腦對戰，模式方面除一般對局外可透過在特定情況下如何應對的研究室模式，與及當自行破解殘局時電腦會給予評價的詰將棋模式來提升實力。

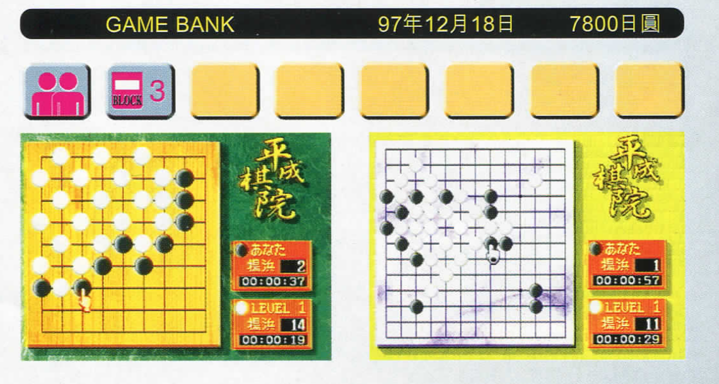
SETA　97年12月4日　6800日圓



對局圍棋 平成棋院

對象由初學者至高手的圍棋遊戲，配備了世界有名電腦圍棋專家設計的思考系統，玩者可選擇以9路、13路或正統19路棋盤進行對局，在入門模式職業女棋手梅澤由香里會親自教授玩者，內容從基礎概念到實戰應用式式俱全，此外還有對局模式及共150條問題的詰圍棋模式。

GAME BANK　97年12月18日　7800日圓



桃太郎電鐵7

著名大富翁系遊戲的第七集，基本系統和前作相同都是利用鐵路網絡來成為全日本最富有的人，選定目的地後若能比其他對手更早到達可獲得獎金，最慢的則會被替玩家胡亂花錢的邦比王糾纏着，當然可使用咭片來達成各種目標，至於今集的特點是增設了許多特殊事件和迷你遊戲等。

HUDSON　97年12月23日　5800日圓



進入女子浴場

當調查松山站下方的溫泉時，玩者就會被問及日本全國面積到底是多少，答對的話便可進入女子浴場。

進入男子浴場

首先停在白濱站購入「露天風呂」，然後再往白濱站2次向「露天風呂」繼續投資，這樣只要以地域選項來調查白濱站上的溫泉就會進入男子浴場。

投稿者樂園

只要調查涉谷站上方的空地，便可進入由さくまあきら所負責的投稿者樂園。

美術館

若在6月時調查宇和島右上方的牛隻，就會有問題事件發生，答對的話便可自由觀賞出現在遊戲中的圖畫。

迷你遊戲×2

(1)只要調查富士山的中央，就可進入平時需要購買桃太郎樂園才可玩到的「金太坂旗幟」。(2)只要調查ゲアム站下方的菠蘿，就可進入平時需要購買遊戲機中心才可玩到的「叩打邦比」。

選聽音效

首先將游標指向新瀉站，然後作向上1格及向右2格的移動來調查米袋，就會有問題事件發生，答對的話便可進入音樂室自由選聽音效。

特別的感謝

只要調查夕張站上方的羊頭，便會出現製作人員的特別感謝畫面。

芝士饅頭屋

首先將游標指向宮崎站，然後作向上2格及向右2格的移動來調查椰樹，就會出現有關玩者可在宮崎站購買「芝士饅頭屋」的說明畫面。

隱藏訊息

首先將游標指向關東空港，然後作向上4格及向右12格的移動來調查海裏的魚，就會有關於玩者人生充實度的問題事件發生，可在此看到意味深長的隱藏訊息。

特別完結畫面

只要將遊戲設定為最長的99年，當遊戲結束時便會出現一段特別的完結畫面。

哈山仙人出場

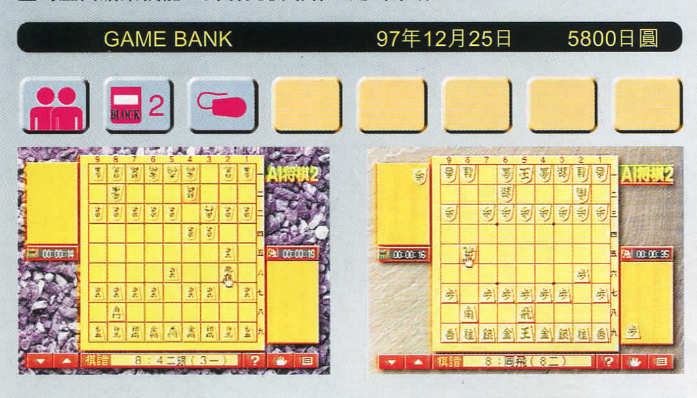
當最恐怖的邦比王出現時，若倒數到0玩者就會家財盡散，不過只要移動到高山站右邊的黃色方格，就會遇到能夠將倒數計變回10的哈山仙人。

© MAP JAPAN CO.,LTD.・© SETA CORPORATION / RANDOMHOUSE / KAZURO MORITA・© HUDSON SOFT / SUCCESS / Ken Chen / GAME BANK・© HUDSON SOFT

AI將棋2

將前作《AI將棋》思維程序大幅度改良的續篇，基本來說棋力可達業餘2至3段的水準，配合戰況越見緊湊時之反應更像人類玩家，當然仍可自由設定電腦的強弱程度，至於其特點便是設有可自由決定對局開始時棋子位置的盤面編集機能，對研究棋路有一定的幫助。

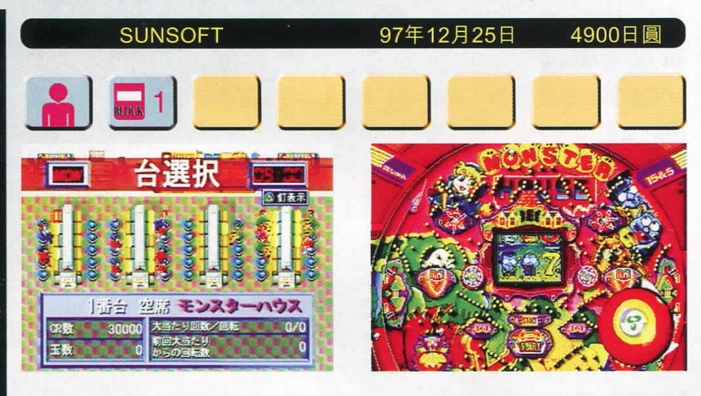
GAME BANK　97年12月25日　5800日圓



必殺柏青哥站2

記載了大量充實數據資料的柏青哥遊戲，登場的2台機種為CR MONSTER HOUSE和NANASI，模式方面有在一定時間內進行贏取較多獎金比賽的實戰模式與及可隨意設定來進行練習的攻略模式，而在實戰模式中可從通信簿結果像使用鐵珠數目以至命中大獎次數等來評定玩者的實力。

SUNSOFT　97年12月25日　4900日圓



SANKYO FEVER 實機模擬VOL.2

收錄了CR FEVER ARABIAN GP、CR FEVER QUEEN JX和CR FEVER MEGAQUEEN GP等5台真實人氣機種的柏青哥遊戲，畫面較上集為優勝，模式方面有專門研究主機板上每枚釘角度的攻略模式，與及目標成為柏青哥專家靠所贏取回來獎品佈置家居的專業模式。

TEL研究所　97年12月25日　5800日圓



大富翁

無論設定抑或系統都非常正宗的大富翁遊戲，玩法就如真實版那樣在擁有不少地方的棋盤作順時針方向移動，誰最先破產就當作輸掉論，連同AI角色最多可讓10人同時參加，此外亦能自行設定遊戲規則如無限建屋等，而在參賽者的交涉場面中更加插了美麗的片段。

HASBRO JAPAN　98年1月8日　5800日圓



TENNANT WARS

大富翁系棋盤遊戲，可選擇各種造型有趣的角色及構造不同的版圖進行遊戲，在商業大樓般的版圖只要擲骰移動至空置單位上，就可將之購入經營共44款的商店，假若踏進對手的商店則要強制付錢購買商品，只要有人破產或達成規定目標遊戲便會強制終結，以擁有資產多寡來決定排名。

KID　98年2月12日　5800日圓



隱藏版面與隱藏角色

當完成錦標賽模式的全部8個版面，就會進入2個隱藏版面繼續遊戲，只要以完成隱藏版面的狀態來進行自由對戰模式，便會追加兩名隱藏角色圓球與及機械人，隨後若再完成錦標賽模式2週目時的2關隱藏版面，便可得到另一名隱藏角色雪人。

天仙娘娘~劇場版

擁有大量動畫元素的美少女麻雀遊戲，收錄了故事麻雀和自由對戰共2個模式，在故事模式玩者為破解麻雀大王的妖術拯救世人而與其弟子鈴花決戰，在各地點之間移動時當遇上重要角色便會進行麻雀對戰，每名主要角色均設有專用必殺技，若勝出的話就可看到較性感的畫面。

TIME POINT　98年2月26日　5800日圓

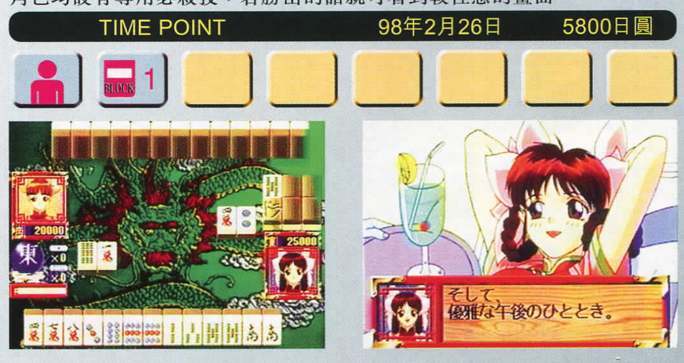


TABLE GAME

© HIROSHI YAMASHITA / ASCII SOMETHING GOOD CORPORATION · © SUNSOFT / TAKEYA / TOYOMARU · © TEL研究所 / SANKYO / JAPAN VISTEC · © 1997 Hasbro Interactive Inc. All rights reserved.· © KID 1998 · © 1998 TIME POINT

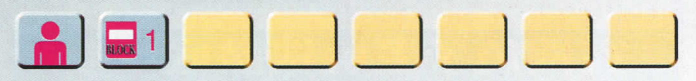
絕對能夠取勝

先接上兩個手掣來啟動電源，然後進入任何一個模式開始遊戲，到了玩者摸牌時只要按住1P與2P的SELECT來按1P的○，就能選擇想得到的牌。另外，在對局前的「VS畫面」出現時，若按着1P的↓和SELECT與及2P的SELECT不放直到配牌完畢，就會馬上取得天和或地和。只要善用上述秘技，便能輕鬆地完全通過自由對局模式，這樣在模式選擇畫面就會出現可玩到迷你遊戲的「馬鹿踊」項目。

LOVELY POP 2 in 1 雀莊戀情

移植自業務用版的美少女麻雀遊戲，同時收錄了麻雀對戰和花札牌兩種玩法，透過對戰來增加女孩們的好感度，可使用共7種道具來加以協助，最終目標是能成功向她們告白，雖然刪去了暴露脱衣場面但卻加入一些原版沒有的迷你遊戲，此外亦設有適合初學者的入門課程。

VISCO　98年2月26日　6800日圓



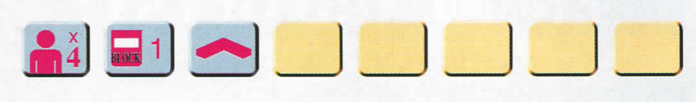


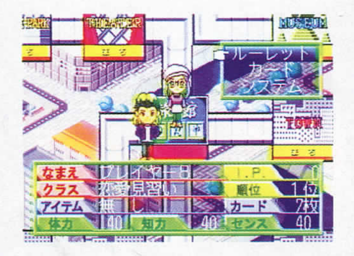


TOUR PARTY~卒業旅行出發

圍繞畢業生在最後假期之戀愛關係的棋盤遊戲，玩者與一大群男女前往集合了人工海灘和滑雪場等設施的複合式消閒樂園，在整段假期內需要不斷和心儀對象會面，從而提升好感度直至旅程最後一天作出告白，途中當然會有情敵妨礙着，因而便要利用各種咭片來扭轉逆境。

TAKARA　98年2月26日　5800日圓







隱藏角色

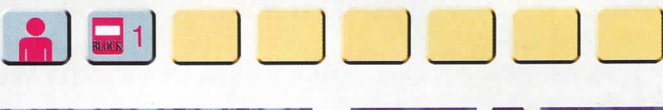
在標題畫面顯示着「PRESS START BUTTON」時，首先根據下表來順序輸入指令，若聽到叫聲便代表成功輸入秘技，這樣在重新開始遊戲時於選人畫面就會出現該名隱藏角色。若想令全部隱藏角色出現，可在成功輸入其中一人的指令後，等待示範畫面播放完畢返回標題再次輸入另一人的指令便可。

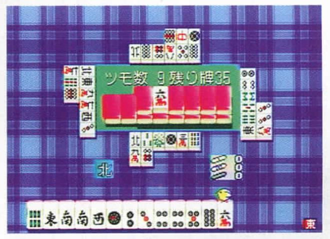
隱藏角色名字	性別／年齡	指令
響史郎	男／24	○×○×LRLR×○×○RLRL
阿賀野奈緒	女／16	↑↓←—LR×○
利根文吾	男／28	○×16
漣冴	女／19	(↑→↓←)×4

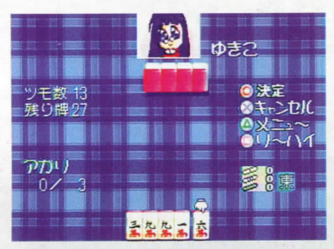
由0開始的麻雀 麻雀幼稚園蛋組

嚴格來説這並不算是一隻麻雀遊戲，而是較重視學習課程的麻雀軟件，因為它主要是教導玩者如何去打日本麻雀的，根據難易度合共設定了幾個級別，每級也有些當能夠順利通過便可晉級的麻雀問題，此外還有攻守技術的介紹和自由對戰模式等。

AFFECT　98年3月12日　5800日圓







角子老虎機完全解析~WAI WAI PULSER／SEVENTY SEVEN 2

《WAI WAI PULSER》和《SEVENTY SEVEN 2》都是98年3月在日本各彈珠機場所推出的彈珠老虎機，這軟件是利用PlayStation來模擬這兩款彈珠老虎機的，目的方面並不是純粹決勝負而是取得其資料，此外還可設定各機組的中獎確率，以讓玩者反覆練習來提高實戰能力。

HUMAN　98年3月12日　5200日圓





隨時中大獎

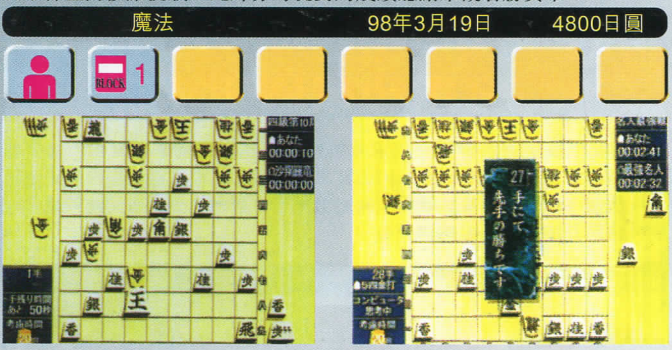
只要在角子老虎機的轉輪回轉時，按着L1、L2、□、○、←來按△，就會變成正常的中獎確率；若按着L1、L2、□、△、←來按○，便會增加中大獎的機率。

© 1995-1998 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.· © TAKARA CO.,LTD.· © 1998 AFFECT · © HUMAN 1998 © 1998 Media Entertainment Inc. © YAMASA 1998. © TAKASAGO 1998

將棋最強2

由將棋奇才神吉宏六段負責監修的正統派將棋遊戲，絕對是為棋藝高手而設的，因為和一般將棋遊戲不同並沒有設定人工智能來調節難易度，而是着眼於職業級的高水平對局，在其將棋最強戰模式中玩者的目標是向日本神靈阿修羅挑戰，此外亦可從對局成績總結來觀看勝負率。

魔法 98年3月19日 4800日圓



立即戰勝對手

不論在將棋最強戰模式或是名人最強戰模式，只要在對局時按着L1＋L2＋R1＋R2來按×便能即時勝利。

柿木將棋II

94年曾在日本大受歡迎的將棋遊戲續編，今集重點是放在設計出更人性化的AI系統，除了思考速度和思考模式作出改良外，還可讓玩者調校電腦的強度和思考模式，令玩者可以在更多變化的狀況下對戰，而電腦的學習機能更可以在對奕過程中變得越來越強。

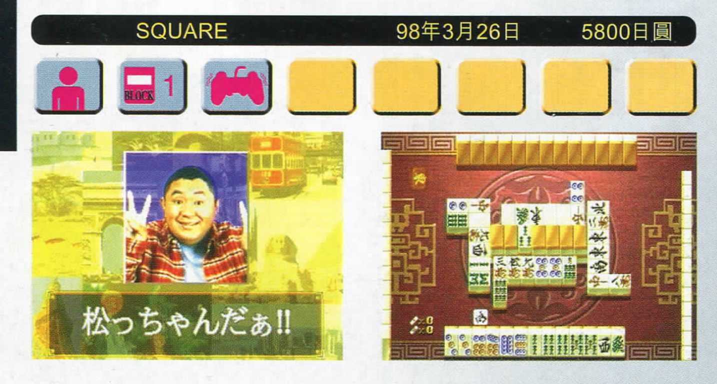
ASCII 98年3月26日 6800日圓



牌神2

即使是初學者亦會感到相當簡單的麻雀學習軟件，和前作不同今集設定了多個性質各異的模式，例如由淺入深的基本學習模式、糊牌學習模式和麻雀格蘭披治模式等，此外還有可改變各種設定的特典對局模式令內容變得更為充實，至於現場旁述則由藝人松村邦洋負責。

SQUARE 98年3月26日 5800日圓



吉村將棋

由製作《永世名人》兩集之吉村氏所負責的新作，特點是棋路預測機能比前作更為強化，在玩者的回合電腦會作同步作思考以縮短運作時間，至於模式則有與電腦對戰專用的「對極」、收錄江戶時代著名棋譜的「棋譜再現」和由玩者設定棋子分佈以讓電腦解答的「詰將棋」。

KONAMI 98年3月26日 5800日圓



實機角子老虎機徹底攻略 山佐COLLECTION

即使沒有踏離家門仍可接受鍛煉的角子老虎機模擬遊戲，收錄了山佐株式會社的NEW PULSER和WAI WAI PULSER等4台人氣機種，機能上完全被忠實移植過來，透過攻略支援機能玩者可仔細分析機內的設計，此外還可自行設定轉輪的回轉速度，即使是初學者在不斷練習下亦會有所獲益。

CULTURE PUBLISHERS 98年3月26日 6800日圓



鬥神傳CARD QUEST

取材自同名立體格鬥的多人用咭片遊戲，系統相當簡單先要從8個角色中選取一人作為同伴，然後在廣闊的版圖上進行咭片戰鬥，途中會發生各式各樣的事件，至於其最大特點是設有相簿模式，玩者可將遊戲中所收集得來的貴重咭片放在相簿內，更能和朋友互相交換手中的咭片。

TAKARA 98年4月2日 5800日圓



© 1998 魔法株式會社 · © 1998 YOSHIKAZU KAKINOKI / ASCII Corp. · © 1998 SQUARE · © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. · © 1998 CULTURE PUBLISHERS, NEXTON, YAMASA, All rights reserved. · © TAKARA CO.,LTD.1998

UNO

帶有故事要素的正統UNO遊戲，配合精采片段內容充滿了動畫色彩，分別設有最多可作6人同時對戰的FREE UNO、自行組隊作團體對戰的PARTNER MODE與主角為成為全國頂尖高手而和其他部員決戰以爭取參賽資格的ADVANCE UNO，此外還可選擇各種不同規例來玩。

MEDIA QUEST　98年4月2日　4800日圓



麻雀俱樂部

可作多方面設定的正統派四人麻雀遊戲，自由決定特殊牌和賞罰制度等的選擇項目多達45種，絕對適合喜歡玩任何牌例的麻雀迷，玩者能夠設定對戰對手的性格和特性令投入感大增，喜歡的話可將一向對局的朋友資料輸入以便進行模擬戰，此外電腦思維亦較前作改善不少。

HECT　98年4月9日　4800日圓

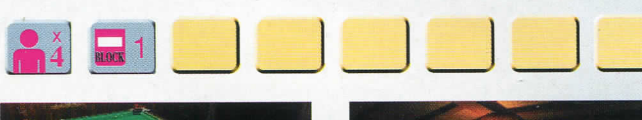




SIDE POCKET 3

業務用桌球遊戲名作《SIDE POCKET》的第三集，不論球桌抑或登場角色都是以3DCG所製成，藉以更傳神表現角色的動態，玩者可選擇以3人作賽的對戰模式、段位認定用的練習模式或帶解謎要素的難題模式進行遊戲，至於故事模式方面除原來的劇本外更增設一個喜劇原創故事。

DATAEAST　98年4月16日　5800日圓







裏選項視窗

首先進入故事模式的「闇之系譜」和電腦對戰，選擇了規則後按○決定，然後在桌球檯出現時保持按着L1、L2、R1和R2不放，直至輪到自己擊球時同時按START和SELECT便會出現裏選項視窗，其中的SHUFFLE項目可將球隨機放到各個球洞。

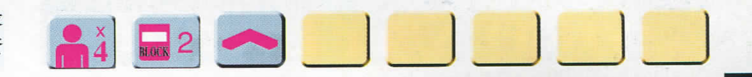
裏技術版面

選擇了TRICK GAME裏技術版面模式後，分別設定過THE NUMBER和GAME COUNT這兩個項目，然後將游標移到EXIT後按着L1、L2、R1和R2不放來按○，便會出現一些和平時不同的裏技術版面。

遊戲青春

這是《人生遊戲》式的棋盤遊戲，從中可經歷到孩提年代以至漸入老年的人生各種事情，和同類遊戲不同玩者無需使用骰子都能隨意移動，根據人生歷程分為幼稚園、高校與在職人士等5個地圖，職業方面並非能自由選擇需視乎能力和學力水平，另外亦會隨機發生與戀人相遇的事件。

KID　98年4月23日　5800日圓



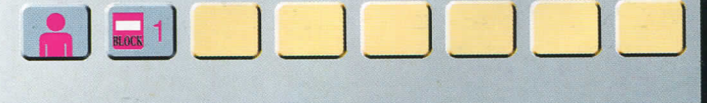




元祖家庭麻雀

由推出過不少著名麻雀遊戲的日本物產製作，目的是為與藏身在麻雀俱樂部大廈裏的麻雀狂一決雌雄，在大廈內玩者可利用電梯前往B2F至10F，每層都有各種各樣的麻雀教室或麻雀鍛煉，其正統派系統相當適合初學者，至於麻雀檯和麻雀牌等都是由3D多邊形製成。

日本物產　98年5月7日　6800日圓





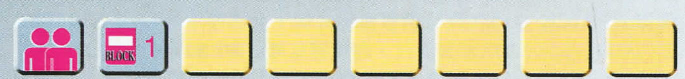


© 1998 MITSUI & CO. Original game concept by Mattel,Inc.· © HECT 1998 © NATSU-SYSTEM 1998 · © 1998 DATA EAST CORP.· © 1998 KID · © 1998 Nihon Bussan Co.,Ltd.

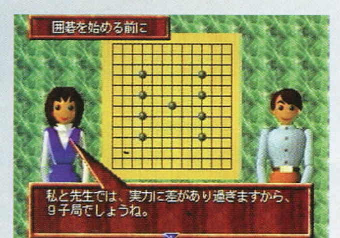
本格圍棋

由曾經取得數個電腦圍棋大賽前列名次的程式設計師David Fotland有份參與設計思考程序的圍棋遊戲，電腦強度分為5個等級可因應實力來作調整，不論初學者抑高手都很適合，另外它配備處理能力很高的思考程序，大幅度提高遊戲節奏，至於模式則有對局模式和圍棋入門等4個。

SETA　98年5月21日　6800日圓



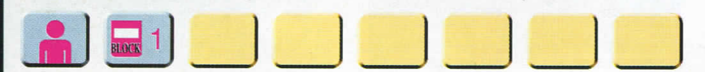




OLYMPIA・高砂 VIRTUA角子老虎機III

集多間生產商人氣機種於一身的角子老虎機遊戲第三集，比較前作除了大幅度縮短了讀碟時間外畫面亦變得較真實化，此外亦有切合實際需要的攻略系統，在對戰模式玩者可和4名美女模特兒比賽，勝出便能觀看由真人演出的錄影片段；至於登場機種為NURSE FANTASY和FRUIT GANG等三款。

MAP JAPAN　98年5月21日　5800日圓



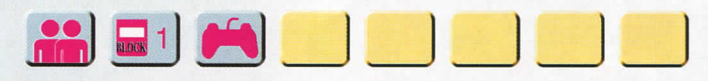


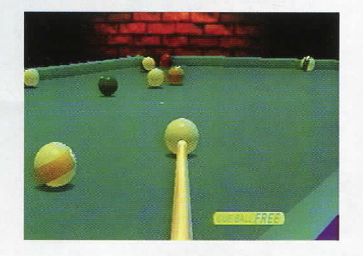


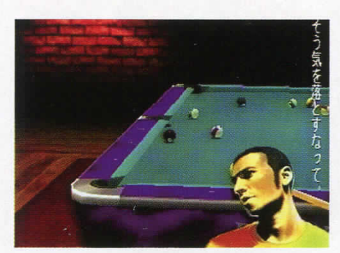
撞球[BILLIARD MAS TER]

相當講究的立體桌球遊戲，由以快速打法及花式打法見稱的國際級球手木村義一負責監修，至於模式則有和對手利用桌球比賽進行賭博的角色模式等5種，另外還有適合初學者設有大量圖解兼且內容較親切的課程模式，猶如一本桌球入門辭典那般。

ASK講談社　98年5月21日　5800日圓



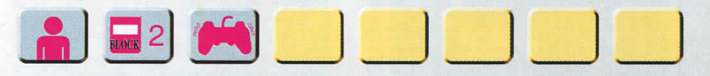




SANKYO FEVER實機模擬VOL.3

採用彈珠機廠商SANKYO之人氣機種的最新作品，收錄機種有CR FEVER BIG POWERFUL FX和FEVER DEMON GX等5款，在攻略模式今次分為研究中獎確率與釘位置的「通常研究」與及集中在機內顯示屏的「顯示屏研究」，至於前作受到歡迎的專業模式依然健在，不但強化了內容還加入戀愛要素。

TEL研究所　98年5月28日　5800日圓







© Algorithm Licensed by Toyogo, Inc.© 1996-1998 David Fotland© SETA CORPORATION · © MAP JAPAN CO.,LTD. LICENSED BY OLYMPIA & TAKASAGO · © ASK Co.,Ltd.1998. · © 1998 ティー・イー・エヌ研究所 / SANKYO / JAPAN VISTEC


SATURN

INTERVIEW

默然回首

SATURN的亞洲三年回顧錄

——世嘉顧客事業統括本部海外事業推進部四方達也先生專訪

採訪：福田、米奇



自從世嘉在5月21日公布了Dreamcast以來，SATURN隨即步入「晚年」。回顧這三年，SATURN在亞洲市場得到了甚麼？失去甚麼？在Dreamcast推出在即之際，讓我來回顧一下SATURN三年來的成績，並看看世嘉方面對亞洲市場的看法吧。(敬稱略)

——直至現時為止，SATURN在香港售出了多少部？

四：確實的賣數、不知從哪裏入口的數量和不知出口到哪裏的數量我並不知道，不過我想大概有20萬部左右。

——水貨也包括在內嗎？

四：包括的。實際的數字我並不知道，因為我不相信由我們出口到香港的SS主機全都在香港售出，當然也有不知從那方面入口的主機。

——如果假設有一萬部主機入口香港的話，你看有多少百分比是在香港售出的？

四：我想連一半也沒有吧。不過不同的時期情況都有所不同的，SS發售初期我想幾乎都是由香港市場吸收的，不過，到了在香港達一定程度普及之後我想香港很難再吸收了吧。

——你識為在那20萬部主機當中，有多少部是經過改造的？

四：啊，你是指為了玩翻版而改造的那些嗎(笑)？那幾乎100%都經過造吧？也不大清楚，不過我想最低限度也有90%吧？

——如果以MEGA DRIVE的時代相比，SS軟件售出量的成長率是不是像事前預料一樣？

四：最初的時候是跟預料一樣，軟件跟隨硬件的普及而增加銷量。不過在翻版推出之後，硬件的實際售銷數字雖然是增加了，但是軟件方面的營業額卻沒有多少增長。說是如預料一樣也真是如預料一樣(笑)，不過跟當初的預料就完全不同……在開始的時候，我們最初估計會沒有翻版的，最低限度在最初的一、兩年間是沒有翻版推出的。但是過了半年便有翻版推出，跟我們所想的不一樣。所以你問我是否如預料一樣的話，答案是不一樣，不過在這個狀態下算是好的了。



——說到翻版，其實隨着時期不同也有所分別的，最初的翻版品跟現在的翻版品……

四：說得對，現在的翻版品技術更進一步哩(笑)。問題是能即時推出，遊戲發售後的翌日已有翻版推出。MD的時候要隔一、兩個月……反過來說那時候我們仍有時間推銷，改用了CD-ROM之後令我們更加困難。

——那在MD當中，哪個遊戲銷量在香港最好？

四：是《超音鼠2》。

——SS方面呢？

四：《VIRTUA FIGHTER 2》和《SEGA RALLY》都差不多吧。



——銷量好的意思是指銷量達5位數字嗎？

四：是的，銷量達5位數字，單是香港便售出一萬隻。

——對於翻版問題可有甚麼具體對應的方法？

四：現在當然是以法律行動來對付了。在海關的協助下，一旦發現翻版的話便立即聯絡海關出動，然後跟我們的法律部門合作。

——這種方式能夠收到多少效果？

四：老實說，效果小得難以看到，我們都不知道。不過如果連世嘉也沒有表示打擊翻版的意思的話那便百事無成了。那種對翻版商人的牽制意義是很大的，如果我們不做的話後果會變成怎樣我們也難以想像。雖然不知道會有怎樣的效果，但無論如何，這也有表明世嘉對打擊翻版永不言敗的意義，我們認為這個意義不是很大嗎？

——假如沒有翻版的話，你們認為整個亞洲和香港的市場規模有多大？

四：噢，老實說，這我完全沒有想過(笑)，現在實在難以回答。唔……很難回答哩，有時候也是因為有翻版品所以才好賣的情況，關係很微妙。

——對策方面除了法律行動之外，還有沒有像降低售價或是推出「SATURN COLLECTION」之類的計劃？

四：那也可以考慮哩。

——計劃實行了嗎？

四：我們正在考慮中，至於是否實行現時還未知道。

——從SS的軟件和硬件的售賣形式上，香港和日本的最大分別是甚麼？

四：那個嘛……現在已有顯著的分別了。現在在日本已採取了直接發行的制度，直接向小賣店批貨。

——沒有透過批發商？

四：是的，以直接批發的方式。

——是由哪個時候開始的？

四：是從去年9月開始分階段開始的。

——現在直接批發的佔多少成？

四：幾乎已近100%了。這是最主要不同的地方。我想就是

那樣了，以前是沒有多少分別的。

——跟日本的市場相比，暢銷的遊戲在口味上有沒有甚麼分別？

四：完全沒有分別，真的很有趣，完全一樣。除了棒球之外，取向都是一樣的，那的確很有趣。在日本暢銷的物品在東南亞也能夠暢銷，包括香港在內。我認為那是很有趣的。當然，像麻雀等特殊品種的遊戲除外。

——跟SS最初推出的時候相比，用家的口味可有甚麼改變？

四：我想是有所改變的。最初的時候，是街機，如《VIRTUA FIGHTER》……現在要說是甚麼的話應該是動畫……那也跟日本一樣，動畫類遊戲已為人所接受。

——那是因為推出的遊戲陣容……？

四：我想這也和種類有關的。

——你們有沒有計劃像SCE那樣在香港甚至亞洲市場開設直銷店？

四：現階段來說沒有這打算。

——那舉辦像「DIGITAL CIRCUS」之類的大型活動呢？

四：那也是在現階段沒有這打算。

——那是因為那些地方不是由你們直接控制，而是由代理店負責的關係？

四：啊，那是原因之一……不過始終是因為翻版問題，搞那些活動的話對銷售有沒有效果是問題所在，現在的情況是不能作出那樣的投資。

——不過，有翻版雖然的確是影響軟件的銷售，但對主機的銷售不是也會有所貢獻的嗎？

四：你說得沒錯，不過電視遊戲這一行是軟件的行業而不是硬件的行業，售賣軟件才是主要的生意。

——你們可有計劃在香港、台灣以至大陸等東南亞市場推出中文遊戲？

四：推出的可能性是有的。

——貴公司曾在MD和SS上推出過使用MODEM的網上遊戲，而今次在Dreamcast上更內置了MODEM。我們以前就曾聽說過你們本來有計劃跟香港兩間有線傳播機構合作在香港推動網上遊戲，可是後來都是無疾而終。請問你們覺,得在香港推出網上遊戲服務的可能性有多大？在香港推出網上遊戲服務有甚麼障礙嗎？



四：有關香港方面的計劃我不太清楚，不過我想障礙是沒有的，相反來說，只有在香港這樣有限的地方，才有可能進行試驗。我認為能否以這裏作為藍本。所以，可能性仍是存在的。

——實際上有沒有這樣的計劃在實行？

四：SS是沒有的，下一代(DC)的現時仍未知道。

——在硬件的發售時期方面，在日本國內先行推出的個案有很多。一如你剛才所說，亞洲人的口味跟日本非常相似，情報方面也沒有時差，但是今次DC也不能跟日本一樣同時發售。你認為這會不會助長了水貨？

四：這也說得對……

——為甚麼會有這樣的時間差？

四：能夠各國全部一起推出是最好的，不過有時候日本方面已準備就緒，但例如美國方面在發行上仍有問題；又例如歐美會有跟日本不同的第三廠商，當日本的第三廠商的軟件都已準備好的時候，歐美方面卻仍未準備好，這就會出現時差了。

——亞洲方面延遲推出沒有第三廠商的因素吧？

四：是的。

——那剩下的是銷售方面的問題嗎？

四：不，亞洲方面能夠的話我們也不想押後推出，SS的時候就沒有押後了，只是遲了一個星期而已，那是因為船期的問題(笑)。下一部主機(DC)現在不方便作甚麼評論，不過基本上是亞洲全體同時推出的。

——最後，請你跟香港的用家說句話。

四：這個夏天，SATURN有很多精采的遊戲為迎接這個暑假而陸續推出，請大家熱切期待。

——多謝四方先生在百忙中接受我們的訪問。

香港五大暢銷SATURN遊戲

第一位	VIRTUAL ON
第二位	VIRTUA FIGHTER 2
第三位	櫻大戰
第四位	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
第五位	FIGHTER'S MEGAMIX

亞洲五大暢銷SATURN遊戲

(亞洲意指不包括日本的亞洲各國——中國、香港、台灣、韓國、新加坡、印尼等)

第一位	VIRTUAL ON
第二位	VIRTUA FIGHTER 2
第三位	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
第四位	FIGHTER'S MEGAMIX
第五位	NiGHTS

從以上的排行榜我們可以看出，世嘉的用戶傾多向選購街機移植的作品。而綜觀香港和亞洲各國，香港的世嘉遊戲玩家的喜好看來更接近日本方面。

《編者後記》

回想起來，世嘉在香港與亞洲地區推廣家用遊戲機大致都是抱着頗積極的態度，起碼由MASTER SYSTEM、MEGA DRIVE、GAME GEAR以至SATURN在本地都有行貨推出，看來世嘉應該仍會將Dreamcast的軟硬件同步地在香港推出。但是，就這部性能超卓的新主機來說，要有效打入本地以至亞洲市場最迫切要解決的便是翻版問題，簡單來說即使硬件銷量多高，假如大部份用家都購買翻版軟件，就會對軟件銷售有極大影響，從而使硬件生產商無法從版稅中賺取金錢，結果便無奈地放棄繼續投資，扼殺了整個市場。

吸納過日積月累與翻版商人的實戰體驗，他們依然對本地與亞洲市場有信心，可見他們應有一套打擊翻版的方法，不過若只是以海關掃蕩和從軟件媒體下功夫則仍感不足，事關沒有翻版並不代表用家會以較貴價格來購入正版。撇開杜絕翻版這因素不談，世嘉遊戲一直所給予人的印象都是「街機移植」、「機迷」和「動畫及美少女」等較狹窄的想法，如想擴闊用戶層面就必需重新建立形象，以在新用家面前有煥然一新的感覺。從現時世嘉在日本的部署已看出他們的誠意與決心，若果他們能在香港以至其他亞洲地區有更積極的宣傳活動，配合新主機的軟件陣容DC便有機會突破目前的框框。(福田)

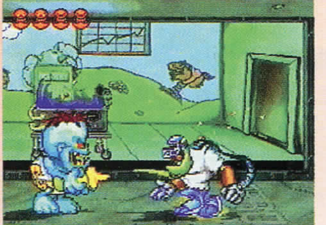
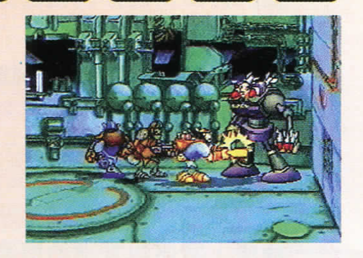
ACTION GAME

THREE DIRTY DWARVES

很有美國漫畫風味的動作遊戲，主角為3名手持着鳥鎗、壘球棍及保齡球樽的矮人，每人都有近身攻擊與遠程射擊兩種攻擊方式，目的是到各個陰暗殘舊的地區去和敵人作戰維持和平，遊戲除設計了不少頗考心思的難題讓玩者去破解外，還會遇上相當有趣的迷你遊戲。

SEGA	97年5月30日	5800日圓



選關

在標題畫面先按住L來按R，然後輸入密碼「MOSHOLU」，這樣畫面下方就會出現CHEAT MODE代表可選擇所有的版面來進行遊戲。

1秒60格模式

在選項畫面先將游標指向GAME MODE，然後按着A和C來按十字掣的左右，這樣當出現「SMOOTH」的字樣時即代表進入畫面描繪速度為街機版2倍的1秒60格模式。

SONIC JAM

世嘉著名動作遊戲《超音鼠》的大全集，不但收錄了MD年代合共4隻《超音鼠》作品，還有音效測試和一些遊戲關連資料，特別之處是在《SONIC & KNUCKLES》裏可像過往那樣自行選擇插入前3作，以新版圖或新模式來進行遊戲。

SEGA	97年6月20日	4800日圓





立體搶環模式

在標題畫面裏，只要將游標指向「SONIC WORLD」並按住A來按START，就會進入於1分鐘內盡量取走立體超音鼠世界各處光環的模式。

連續播放動畫片段

在MOVIE THEATRE，只要在選擇播放片段時按住X、Y或Z來按A或C作決定，所選的片段就會作連續播放。

改變視點

在SONIC WORLD裏遊玩時，若按X、Y或Z便可改變視點，不過X則需要完成這區域裏的所有任務才可使用。

SONIC 1選關

在《SONIC THE HEDGEHOG》的標題畫面裏，只要按住↓、↓、↓、←、→來按A，就會轉換到選關及音效測試的畫面。

© SEGA soft · © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997.

SONIC 1無敵及轉變角色

在《SONIC THE HEDGEHOG》的標題畫面裏，只要順序輸入↑、C、↓、C、↓、C、↓、C、←、C、→、START及A，直至遊戲開始前要保持按着A不放，SONIC就會變成無敵狀態。在這狀態下當遊戲進行時，按B便會進入可把SONIC放在畫面內自由移動的角色轉變模式，這時按A可選擇角色，按C是決定角色的位置，至於按B則會返回遊戲。

SONIC 1馬上出現完結畫面

在《SONIC THE HEDGEHOG》的標題畫面裏，順序按C×7、↑、↓、↓、↓、←及→，聽到音效便代表成功輸入秘技，接着返回標題畫面順序輸入選關秘技，在選關及音效測試畫面只要選聽效果音9E就會出現製作人員名單，選9F則會是遊戲完結畫面。

SONIC 1出現開發人員名單

在《SONIC THE HEDGEHOG》的標題畫面裏，順序按C×6、↑、↓、↓、↓、←及→，然後在示範畫面出現時保持按住↓+A+B+C，就會出現製作人員名單。

SONIC 1逐格播放模式

在《SONIC THE HEDGEHOG》的標題畫面裏，順序按過C、C、↑、↓、↓、↓、←、→後便開始遊戲，當遊戲進行時只要按暫停就能進入逐格播放模式；按B是慢動作，按C是逐格播放，至於按A則是取消此模式。

5萬分時間獎分

在《SONIC THE HEDGEHOG》或《SONIC THE HEDGEHOG 2》裏，只要在29秒內成功過關便可取得5萬分的時間獎分。

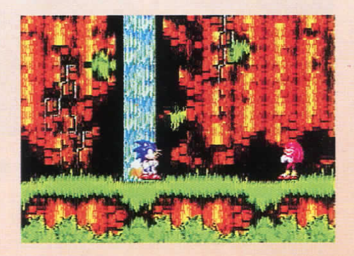
SONIC 2多用途選關秘技

在《SONIC THE HEDGEHOG 2》的選項畫面裏，先順序選聽19、65、09和17號音效，然後把游標移向音效測試一欄按START返回標題畫面，跟着將游標移到1 PLAYER並按住A來按START，就會出現包含了音效測試項目的選關畫面。另外，當遊戲進行時若按START作暫停就會追加3種效果，分別是按B的慢動作、按C的逐格播放與及按A來取消。

SONIC 2集齊全部綠寶石

在《SONIC THE HEDGEHOG 2》先輸入多用途選關秘技，然後順序選聽音效04、01、02與06，接着在選取想進行遊戲的版面時按住A來按START，就會以集齊全部綠寶石的狀態來進行遊戲。





SONIC 2轉變角色

在《SONIC THE HEDGEHOG 2》先輸入多用途選關秘技，然後順序選聽音效01、09、09、02、01、01、02與04，接着在選取想進行遊戲的版面時按住A來按START，就會進入可把SONIC放在畫面內自由移動的角色轉變模式，這時按A可選擇角色，按C是決定角色的位置，至於按B則會返回遊戲。

SONIC 2使用SUPER TAILS

在《SONIC THE HEDGEHOG 2》先輸入多用途選關秘技，然後順序選聽音效04、01、02、06、01、09、09、02、01、01、02與04，接着在選取想進行遊戲的版面時按住A來按START。當進入遊戲時，先取得超過50個光環並且跳起變身為SUPER SONIC，然後使用轉變角色秘技設置一個道具箱，就能變身為SUPER TAILS。

SONIC 2增加續關至14次

在《SONIC THE HEDGEHOG 2》先順序選聽音效01、01、02、04，然後將游標指向選擇角色項目按START，續關次數就會增加至14次。

SONIC 2大量增加隻數

在《SONIC THE HEDGEHOG 2》先進入2人對戰模式，然後在其中一方衝向終點的同時另一方馬上GAME OVER，接着在第二局已GAME OVER的一方再次被幹掉，那麼角色隻數就會變成「y5」即是255隻。

SONIC JAM完結畫面

在SONIC WORLD裏當通過所有的計時器競賽，便會在瀑布附近出現一個大光環，跳過去的話就會馬上出現SONIC JAM之完結畫面，而在此光環消失後玩者亦可隨時選看完結畫面。

KNUCKLES選關・1

在《SONIC & KNUCKLES》的標題畫面裏，只要順序按↑、↑、↑、↓、↓、↓、←、→後再按A便可。

KNUCKLES選關・2

在《SONIC & KNUCKLES》裏，只要在MUSHROOM HILL版面的手動電梯下降時順序按←、←、←、→、→、→、↑、↑與↑，若聽到音效便代表成功輸入秘技。接着按START選擇重新開始遊戲，當返回標題畫面時要按住A來按START選取音效測試，便可在這裏選定版面後按START進行遊戲。

SONIC 3選關

在《SONIC THE HEDGEHOG 3》的標題畫面裏，先順序輸入↑、↑、↓、↓、↑、↑、↑和↑，進入音效測試模式後便可選定版面按START來進行遊戲，可是卻不能選擇從FLYING BATTERY、MUSHROOM VALLEY和SANDOPOLIS開始。

KNUCKLES IN SONIC 2選關

在《KNUCKLES IN SONIC THE HEDGEHOG 2》的標題畫面裏，只要順序按過↑、↑、↑、↓、↓、↓、←、→、←、→後再按住A來按START進入音效測試模式，便可在選定版面時按START來進行遊戲。

KNUCKLES IN SONIC 3選關

在《KNUCKLES IN SONIC THE HEDGEHOG 2》裏，只要在ANGEL ISLAND版面的繩索下降時順序按←、←、←、→、→、→、↑、↑與↑，若聽到音效便代表成功輸入秘技。接着按START選擇重新開始遊戲，當返回標題畫面時要按住A來按START選取音效測試，便可在這裏選定版面後按START進行遊戲。

KNUCKLES IN SONIC 3轉變角色

在《KNUCKLES IN SONIC THE HEDGEHOG 2》先輸入選關秘技，然後在MUSHROOM HILL版面的手動電梯下降時順序按←、←、←、→、→、→、↑、↑與↑，若聽到音效便代表成功輸入秘技。接着在儲存檔案畫面或音效測試畫面，若按住A來按START開始遊戲便會進入角色轉變模式，按A可選擇角色，按C是決定角色的位置，至於按B則會返回遊戲。

WILLY WOMBAT

全視點的立體多邊形ACT，所有角色及道具均是以3DCG製成，玩法方面主角WILLY為尋找能令牠重獲自由的奇妙寶石，因而在數個不同特性的區域裏進行冒險。遊戲途中會遇到不少設計巧妙的機關和難題，需要經常改變視點角度才可解破。



HUDSON	97年6月27日	5800日圓







觀賞示範畫面

先接上專用手掣S-BON JOYCARD來啟動遊戲，接着進入遊戲後的地圖選擇畫面將慢動作掣調至Hu位置，這樣便可選看各關的話劇示範畫面。

mr.BONES

非一般類型的幽默惹笑橫向ACT，玩者所控制的是一台骷髏骨，只要不斷向前移動直衝到終點便算過關，途中會有各式各樣的機關阻撓着，需要運用不同的技巧來解破，此外還有像彈結他、打鼓、謎題和妙絕片段等，元素相當豐富。

SEGA	97年6月27日	5800日圓








選關

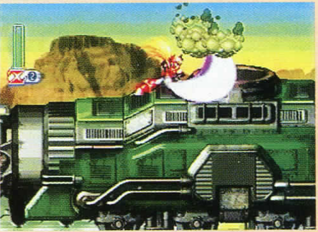
在「LEVEL SELECT」畫面，只要在3秒內順序輸入R、L、R、R、L、R、L、L、R、L、R和R就會出現選關畫面。

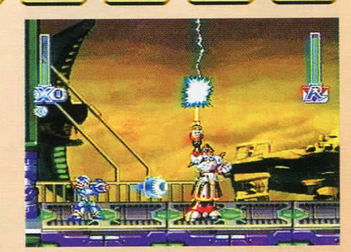
洛克人X4

橫向動作系列《洛克人》另一篇章的第4集，依然是擅用遠距離集束砲的X與及以劍作武器的ZERO這兩名主角肩負起拯救世界的任務，不過今集已改為可在開始時選用ZERO，此外畫面的質素亦提升不少；特別限定版附送洛克人模型。

CAPCOM	97年8月1日	5800日圓(6800日圓)







© 1997 HUDSON SOFT / SUSUMU MATSUSHITA COMPANY. · © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997. · © CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

X的隱藏部件

在選擇角色畫面裏，只要將游標指向X後按B 2次和→6次，再按着L、R來按START作決定，那麼遊戲開始時X的顏色就會改變，而前往藏有部件膠囊的地方便可取得隱藏部件アルティメットアーマー，藉此可不斷使用無敵突進技NOVA STRIKE。

ZERO的隱藏顏色

在選擇角色畫面裏，只要將游標指向ZERO後按住R來按→6次，再按着B作決定就可用黑色的ZERO來進行遊戲。

PULIRULA／ARCADE GEARS

這是為紀念數隻業務用名作的懷舊系列第一彈，屬於傳統式橫向動作遊戲，故事發生在時間被停滯下來的童話世界，兩名以魔法杖作出攻擊的主角為取回時間因而與敵人周旋，為保留原作風味畫面沿用當時的製作技術，此外隨碟還附送一份小型攻略本。

XING　97年8月28日　4800日圓







6大隱藏選項

在選項畫面的音效測試模式中，如果依照下表順序聽過指定音效，便會增加各種不同用途的選項。

順序選聽 SE	選項	作用
07,00,09,10	選擇角色	可選擇以男女主角進行遊戲，2P時使用同一人亦可
10,08,09,01	不死模式	角色會以體力不減的無敵狀態來進行遊戲
10,08,09,02	選關	可由任何一關開始遊戲
09,00,04,10	無限 CREDIT	CREDIT 數目一欄變成 FREE PLAY
00,00,09,01,01,03,01	選擇大小	可令遊戲中所有角色變大縮小
08,00,09,01,04,08,00	裏關模式	玩法有點不同，而且畫面怪怪的

WHIZZ

採用斜向視點的動作遊戲，曾為電腦話題作品，玩法方面比較簡單，只要在限定時間內通過版圖裏各陷阱關卡直往終點便可，陷阱種類繁多像按鈕、鐵橋和火箭台等，至於畫面構圖跟隨夢幻般的世界觀有趣生動，適合大人和小朋友玩。

BANDAI VISUAL　97年8月29日　5800日圓





增加續關次數

只要在每關裏開動火箭台4台或以上，就會增加1次續關次數。

選關密碼

若依照下表來輸入密碼，就能由每個世界最初的版面進行遊戲。

版面	密碼	版面	密碼	版面	密碼
2-1	CBAACA	3-1	BCBAAB	4-1	CACBBA

機動戰士高達外傳 THE BLUE DESTINY

此乃於96年9月所推出立體動作射擊《機動戰士高達外傳》三部曲的特別版，故事背景為一年戰爭後聯邦軍的實驗型機動戰士被自護搶走而引發的，如能通過最終版面則會出現和RX-78-2對戰的新模式，至於其賣點便是隨GAME附送一隻收錄有各種資料集及片段的CD。

BANDAI　97年8月29日　14400日圓

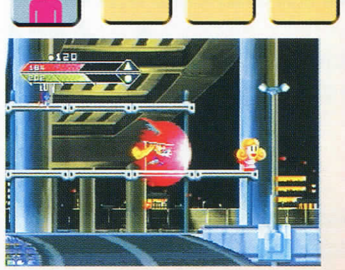


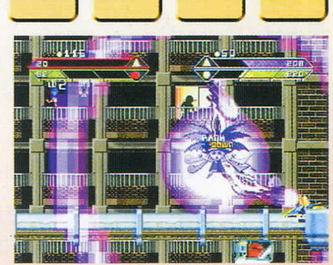


剪影幻像

曾在MD推出過不少精采動作遊戲之TREASURE的新作，同時擁有影子和殘像屬性的主角莎爾娜為拯救世界，因而出發與兩大屬性的敵人互相對抗。其系統奧妙之處是必需以相反屬性的攻擊才能消滅敵人，途中亦會陸續出現不同攻擊特性的同伴來協助主角。

TREASURE　97年9月11日　5800日圓





隱藏選項

在這遊戲裏原本是沒有選項功能的，不過只要在生產商標誌出現時按住B、X、Z來按START就可進入選項畫面，在這裏玩者可以選擇難易度、啟動DEBUG MODE與及選聽各種音效。假如啟動DEBUG MODE來進行遊戲，首先開始時便能夠自由選關，而在通過每關時能量計是會回復至全滿的，此外在所有ALPHA商會都能購買各種類型及級別的寄生物。另一方面，在遊戲中按暫停後如果按住X來按L，就會出現角色的判定；如果按住X來按↓就會出現地形的判定；如果按住Z來按↑就可跳到下一關去。順帶一提，若接上2P手掣就連頭目角色索弗魯也可控制。

機動戰士Z高達後編 奔向宇宙

忠於原著的橫向射擊動作遊戲，這次終於能夠使用性能較強的Z高達和百式，可選擇以嘉美尤篇或古華多羅(馬沙)篇來進行遊戲，至於系統則基本上和前編相同，玩者除需要對付前後兩方的敵人外還要兼顧畫面內線的敵人，當然大量的動畫片段亦相當吸引。

BANDAI　97年9月25日　6800日圓

© TAITO CORPORATION 1997 / Published by XING · © Microvalue / Flair © B-FACTORY · © 創通 AGENCY · SUNRISE © BANDAI 1996-1997 · © TREASURE





不同的完結畫面

如果將難易度設定為EASY，那麼在完成遊戲後就會出現製作人員的名單；如果是NORMAL則會在製作人員名單後加上「星空之BELIEVE」的動畫片段；如果是HARD的話則會以NORMAL的動畫配合CG背景。

使用百式

假如主機內藏有前編的儲存資料，就可選用百式為主角來進行遊戲。

標題畫面出現變化

假如主機內藏有前編的儲存資料，標題畫面就會變得有點不同。

改變對白內容

只要先完成遊戲一次，就會改變續關畫面中所出現的對白內容。

忍者查查丸 鬼斬忍法帖<金>

PS立體多邊形動作遊戲之移植版，原作為紅白機相當受歡迎的《忍者查查丸》，今次經過了大幅度改良像加插全新製作的版面，主角為拯救被宿敵擄走的公主因而向天守閣進發，至於攻擊方式有手裏劍與近身用的忍刀等，此外在遊戲途中還可玩到元祖版本的《查查丸》。

JALECO　97年10月9日　5800日圓





DEBUG MODE

在標題畫面只要順序輸入2P手掣的↑、←、↓、→、X、Y、Z、C、B、A，如出現「すたーとおしてね」這句訊息就算成功，這時便可自由選擇進行元祖版本的《查查丸》、選聽BGM及音效等功能。

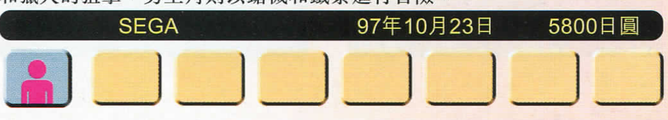
改變花瓣數目

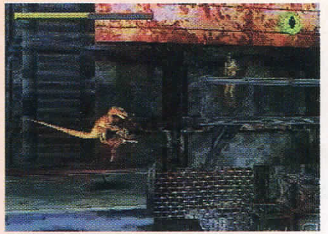
在通過每關後的分數計算畫面或完成遊戲時的簽名畫面中，當櫻花花瓣從天而降時若按X就會增加花瓣數目，相反按Z的話則是減少。

侏羅紀公園 迷失世界

和業務用的3D立體射擊版本大相逕庭，這隻橫向動作遊戲並純粹屠殺恐龍，玩者需要分別操作速龍、男主角、女主角和暴龍來玩，每章均由數關所組成，各個角色都有其系統特色，例如體積細小的速龍只需躲避恐龍和獵人的狙擊、男主角則以鎗械和鐵索進行冒險。

SEGA　97年10月23日　5800日圓







選關密碼

在選擇遊戲模式的畫面裏，按着B、Y、↑來按L和R就會出現密碼輸入畫面，只要根據下表來輸入就可選擇從任何一關進行遊戲。

版面名稱	密碼
COMPY ENABLE	YYXYZXYYXZXY
HUNTER ENABLE	ZXYYYZXYXYXY
RAPTOR ENABLE	AYYYXYXYYZYY
T-REX ENABLE	YYXYZYYYZXYY
PREY ENABLE	XAXYYYYYZXYY
隱藏結局	AYXYYYZYAYXY

畫廊模式密碼

只要輸入和選關同樣的秘技，再依照下表來按對應密碼，就可進入用來觀看各版面的設定與插圖的畫廊模式。

畫廊名稱	密碼
COMPY GALLERY	AYXYXXZXZZYY
HUNTER GALLERY	AXXYAYXYYYXY
RAPTOR GALLERY	XZXYXYYYZXYY
T-REX ENABLE	YXXYXYYYAYXY
PREY ENABLE	YZXYZAXYAAXY

特殊結局出現條件

只要取得每關均藏有一個的DNA鎖匙，在完成遊戲時便會出現由電影版男主角參與演出的隱藏結局片段。

BUBBLE SYMPHONY

超人氣經典業務用ACT《泡泡龍》的續篇，與現在很受歡迎的《泡泡龍方塊》玩法截然不同，每關都有特定的地形構造，特性各異的4條小恐龍需要利用泡泡來困着敵人，只要將它們全數消滅便算過關，此外還有各種不同效能的道具和獎分食物。

VING　97年11月27日　3800日圓



超級模式

當TAITO與VING這兩間生產廠的標誌出現過後，只要在簾幕前泡泡龍正說話的畫面(以下簡稱「標題示範畫面」)順序輸入↑、C、→、B、A、←、C、↓，那麼開始時就會出現正常模式與及超級模式的選項畫面，而超級模式中所出現的敵人則和平時不同。

泡泡龍模式

在題示範畫面裏，只要順序輸入A、B、A、B、A、B、→、C，就會進入遊戲背景畫面變回系列第一作《BUBBLE BOBBLE》那般的泡泡龍模式。

© 創通 AGENCY · SUNRISE © BANDAI 1997 · © 1997 JALECO LTD. · THE LOST WORLD:JURASSIC PARK™ & © 1997 Universal City Studios,Inc. and Amblin Entertainment,Inc.All Rights Reserved.Licensed by MCA / Universal Merchandising,Inc.© SEGA ENTERPRISES LTD.,1997. · © VING 1997 Licensed from TAITO CORP.

全威力模式

在標題示範畫面裏，只要順序輸入↓、A、B、C、←、→、←、C，就會進入角色速度與噴泡數量為最強狀態的全威力模式，另外若不慎死掉的話亦會以最強狀態復活起來。

人間模式

在標題示範畫面裏，只要順序輸入←、↓、↑、B、→、C、A、→，就會進入4名主角由泡泡龍變回人類身份的人間模式。

確實獎分模式

在標題示範畫面裏，只要順序輸入B、A、B、A、B、A、←、C，就會進入必定出現獎分版面的確實獎分模式。

秘密選項

在選擇開始遊戲或選項的畫面中，如順序按←、→、←、→、A、B、C、B選項功能就會追加「下一頁」這項目，再選取它便會出現另外5個新選項。

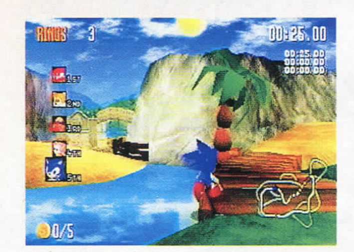
項目名稱	效果
すーぱーせれくと	以超級模式進行遊戲
くにのきりがえ	改變選人畫面的語言
こうかおんてすと	以十字掣來選聽效果音
こうかおんれべる	調節效果音的音量
えふぇくとたいぷ	改變效果音之特別效果

SONIC R

PROJECT SONIC繼懷舊集《SONIC JAM》後另一SONIC作品，由簡單直接衝向終點變為3D多邊形賽跑遊戲，每條賽道的構造及外觀均保持一貫風格，除可利用地面箭嘴來作突進加速外還可抄捷徑小路，至於可選用的角色當然是耳熟能詳的TAILS、KNUCKLES和DR.EGGMAN等。

SEGA　97年12月4日　5800日圓







改變標題上的「R」

在標題畫面是可利用十字掣來移動遊戲名稱的「R」，此外按着A、B、X或Y亦可改變其顏色。

4大隱藏角色

不論在哪條賽道，首先要取得賽道內全部5枚金幣並以第4名或以上的成績衝過終點，接着便會發生玩者與隱藏角色的1對1決戰，只要取得勝利就能使用這名隱藏角色；下表是各賽道的對應隱藏角色。

賽道名稱	隱藏角色
RESORT ISLAND	METAL SONIC
RADICAL CITY	TAILS DOLL
REGAL RUIN	EGGMAN ROBO
REACTIVE FACTORY	METAL KNUCKLES

使用SUPER SONIC

首先要取得藏在賽道內的綠寶石並且取得第一位，接着若能在4條賽道裏取得合共7枚綠寶石，選擇角色時只要把游標指向SONIC後按↓便能使用SUPER SONIC。

SATURN炸彈人FIGHT！

這是在SS上推出的炸彈人第二作，畫面以3D多邊形的QUARTER VIEW來顯示，和平時純粹破壞障礙物擊倒敵人的玩法有點不同，頗像對戰格鬥的它玩者要利用炸彈來把對手解決，若被炸中或捲入爆風則會減去體力，體力耗盡的話當然馬上輸掉，登場角色方面連同黑白炸彈人合共有14名。

HUDSON　97年12月11日　5800日圓



替角色更換衣服

首先在選項畫面的設定功能中，將故事模式的難易度設定為困難60秒「ハード・60秒」，接着選用まみ或レウィシア以不續關的條件下完成遊戲，這樣無論在哪個遊戲模式只要選回剛才完成遊戲所使用的角色，在選擇其強弱度之際按住X、Y、Z來按A或C作決定，便可使用更換了服裝的角色進行遊戲。

大炸彈連發模式

在SURVIVAL模式中先決定所選用的角色，然後把受讓程度設定為1級星，再擊倒50人就會自動進入大炸彈連發模式，只要在遊戲進行時同時按L和R便可立刻使用大炸彈。

隱藏版圖

先駁上HUDSON的專用手掣S-BON JOYCARD並啟動電源，當生產商之標誌出現時把慢動作掣設定至Hu的位置，跟着在播放開場片段之際解除慢動作，就會追加3個可在對戰中選用的隱藏版圖。

轉動勝利畫面視點

在對戰模式中，當把對手擊倒而在VICTORY字樣出現之前同時按住L、R、X、Y與Z，便能在VICTORY顯示時以十字掣來轉動勝利畫面的視點。

使用迪拿魯

只要完成故事模式，就可在各個模式中使用頭目迪拿魯[デラル]，此外其最後版面「決戰！」亦可在對戰模式中選用。

CROWS THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN

系統引用了《FINAL FIGHT》系基本要素的典型橫向ACT，取材自《月刊少年CHAMPION》內同名漫畫的它描述高校生不良少年間的爭鬥，畫面與角色造型變得相當Q版，其特點是玩者可自行將各種必殺技互相配搭，以製作消耗體力但威力較大的原創連續技，平凡得來帶點新意。

ATHENA　97年12月18日　5800日圓



© SEGA ENTERPRISES LTD.1997.・© 1997 HUDSON SOFT・© Athena 1997

增加CREDIT數目

在顯示有CREDIT數目的畫面裏，只要按住L來按R便能增加1個CREDIT，不斷重覆最多可增加至9個。

忍企鵝萬丸

取材自人氣動畫片集的3D ACT，主角是一頭造型有趣正正進行忍者修行的小企鵝萬丸，玩法方面相當簡單只需在限定時間內衝向終點便可，途中會有不少妨礙萬丸前進的敵人及機關地形，為免被擊中或是卡住浪費時間，因而設法利用各種道具來盡快通過，另外遊戲裏還有原創角色出現。

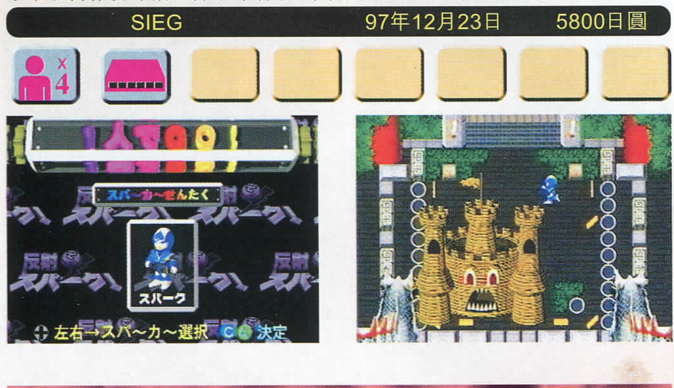
ENIX　97年12月18日　6800日圓



反射SPARK！

版面通過型動作智力遊戲，很講求玩者的腦筋，需要在瞬間作躲避障礙物和取得道具等行動的判斷，攻擊方面只要把圓碟投向敵人就能將之消滅，可利用版圖上的反射版來改變圓碟移動軌跡，但若被反彈回來的圓碟擊中就當作自爆論，除了單打模式外還有對戰用的群體模式。

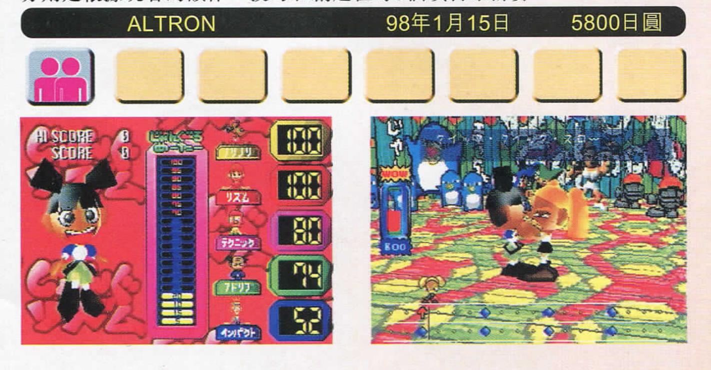
SIEG　97年12月23日　5800日圓



JUNG RHYTHM

於SS初次推出的跳舞節奏系遊戲，玩法簡單只要跟隨示範員動作配合樂曲拍子，按不同掣的組合來創造充滿節奏感的舞步。背景音樂範疇甚廣，由RAP、TECHNO、SOUL、EURO-BEAT以至演歌都有，至於評分則是根據玩者的韻律、技巧和創造性等5個項目來計算。

ALTRON　98年1月15日　5800日圓



BURNING RANGERS

SONIC TEAM繼《SONIC R》後另一動作遊戲，畫面以全3D多邊形來製成，內容圍繞近未來世界的災難拯救隊，隊員們要利用水砲拯救受困於爆炸和倒塌事件中的百姓，玩者藉着同伴們的訊息來作快速判斷以避開火舌爆風，此外在版圖裏所救出人們的數目是會影響取得之等級的。

SEGA　98年2月26日　5800日圓



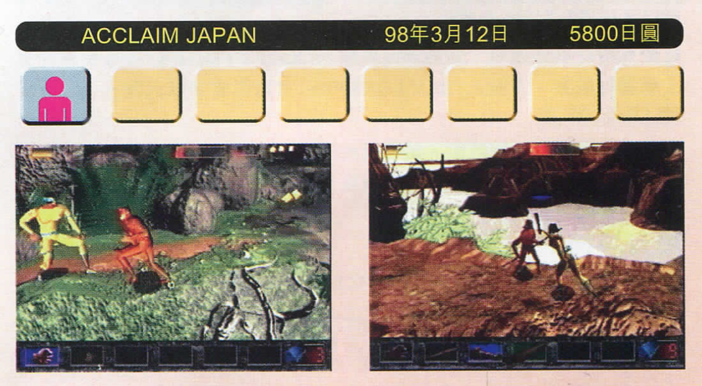
隱藏人物ELLIOT和CLARIS

當啟動遊戲時，如果主機內藏有《NiGHTS》的儲存記錄，那麼進入了MISSION 2後來自《NiGHTS》的男主角ELLIOT便會以災民身份隨機出現；若主機內藏有《CHRISTMAS NiGHTS》的儲存記錄進入MISSION 2後《NiGHTS》的女主角CLARIS亦會以災民身份隨機出現。

TIME COMMANDO

著名美式動作格鬥遊戲，主角是能作時空穿梭的史丹利，為替收藏着軍事機密的超級電腦消滅病毒於是到8個不同時代去回收記憶用晶片，途中遇到的敵人種類繁多包括有巨大恐龍、惡魔、魔法師甚至是獅子老虎，至於使用武器如大木棍和雷射鎗等是根據身處年份來決定的。

ACCLAIM JAPAN　98年3月12日　5800日圓



特殊指令一覽表

在遊戲進行途中先按暫停，然後把游標指向「ミュージック」項目再順序輸入下表的指令，就可獲得各種不同的效果。

指令功能	指令
體力完全回復	AYYBAYYBXXA
體力計增加4格	XBBYAABXXYX
續關次數增加3次	YXBAYBXAYXY
病毒感染程度變回0	YYXBAYBXXXA
跳至下一等級	AXAYBXABAYY
可使用全部武器	YABXAXBYAXB
武器自動上彈	XABYBAXYBYX
武器裝彈數增至最高	YBYAXABXYAX
跳至下一關	BAYBXBAXYBX

©いがらしみきお/エニックス・テレビ朝日・電通・シンエイ動畫1997 © TAM TAM/エニックス1997 · © 1997 SIEG / PRISM · © 1997 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. · © SEGA ENTERPRISES,LTD. · © 1996,1997,1998 Adeline software International. All rights reserved. Published and distributed by Acclaim Japan Ltd.

ACTION GAME

選關密碼表

只要根據下表來輸入密碼，就可選擇從任何一關開始遊戲。

密碼功效	密碼
古羅馬帝國	RDMZVEFW
日本戰國時代	YNJNZOHO
歐洲中世紀	ISCKLBGR
印加帝國	WOHZBVNM
西部開拓時代	IDSXDXER
未來	AZLWNOAU
？？？（超宇宙空間）	KOGPKWLX

對戰模式

只要在輸入密碼的畫面輸入「COMMANDO」便可。

COURIERCRISIS

貌似賽車遊戲的主觀視點美式ACT，玩者是一名借助單車來替各人運送物品謀生的傳遞員，在山腳為貧民窟而山頂是富庶區的三藩市內有路人和各種車輛妨礙着，可向擋路者揮拳洩憤。每關只需成功運送二至五件物品便能過版，而出現於遊戲中的BMX單車皆為名廠真實產品。

BMG JAPAN　98年3月26日　5800日圓



使用外星人和人猿

在輸入密碼的畫面裏，如按着X來輸入「XFIFTYONEX」就可使用外星人來進行遊戲，若輸入「SAVAGEAPES」主角則會變成人猿。

鐵線框模式

在遊戲進行途中先按暫停，然後順序按←、←、→、→、←、→、←、←後解除暫停，畫面上的多邊形便會全部變成僅由線框所組成，而復原方法則是輸入相同的指令。

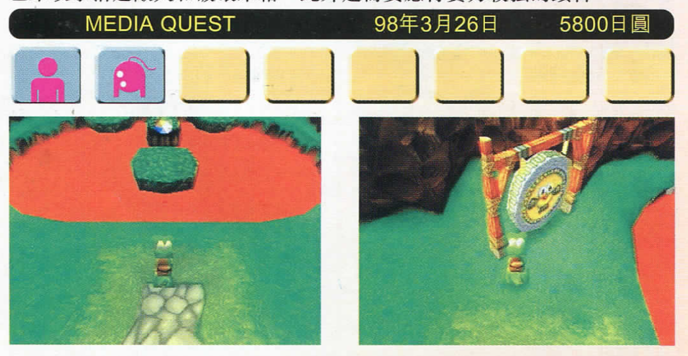
練習版面

在選擇遊戲版面時，只要同時按R和Z就可到練習用的特別版面進行遊戲。

CROC ! PAU PAU ISLAND

含濃厚動作解謎要素的3D多邊形動作遊戲，主角CROC為找尋四散的水晶和拯救被邪惡魔法師捉走的小生物PAU PAU，因而到高原、冰山、沙漠和城堡4個島嶼去，每個島均由不同結構的數個版面組成，玩者可揮動尾巴來攻擊沿途敵人和破壞木箱，此外還需要應付實力較強的頭目。

MEDIA QUEST　98年3月26日　5800日圓



HEXEN

人氣電腦3D ACT移植版本，由於同屬《DOOM》之開發者所創作故視點與系統相當近似，但卻變成充滿劍與魔法的幻想世界，玩者可選用戰士、僧侶或魔法師來進行遊戲，故事方面為對付從異世界飛來隨處破壞的邪惡巨蛇騎兵，勇者們因而進入被魔物重重包圍的迷宮裏去。

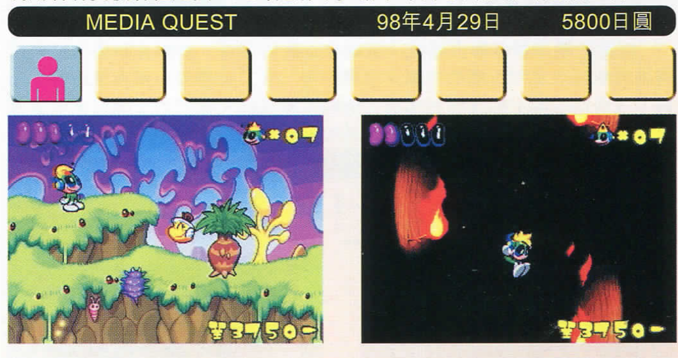
GAME BANK　98年3月26日　5800日圓



SUPER TEMPO

漫畫感與音樂性並重的橫向動作遊戲，此乃由製作《櫻大戰》及《天外魔境》等名作之RED COMPANY在32X年代所開發《TEMPO》的強化版，玩者要在充滿音樂的世界裏進行冒險，收集沿路出現的音符及公仔後可在過關時利用音符交換各種道具，此外還有不少講求節奏感與腦筋的迷你遊戲。

MEDIA QUEST　98年4月29日　5800日圓



© 1997 NEW LEVEL Software,Inc.· © 1997 ARGONAUT SOFTWARE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED© HEXEN ™ © 1995,1996,1997 Raven Software,Inc. All rights reserved. Created by Raven Software,Inc. Published by Id software,Inc. Distributed by Gamebank Corp. under license from GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.• © MEDIA QUEST 1998© RED 1995,1998© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1995. ORIGINAL CHARACTERS© RED 1995.

THE UNSOLVED

原作來自專門研究超常現象的飛鳥昭雄之AVG，碟內收錄了很多關於UFO及外星人等情報，故事方面主角是在洛杉磯一間新聞社裏工作的馬克，在調查最近發生的年輕女子兇殺案時，竟發現屍體內一滴血也沒有，因而展開深入的調查。

VIRGIN INTERACTIVE	97年5月2日	7800日圓







歡迎屋

充滿美式幽默的多邊形冒險遊戲，主角受到叔父的邀請到其家去替他看屋，就在屋內四處探索時被各種迷題陷阱困擾着，雖然並沒有甚麼故事性，但它部份破關情節確實爆笑非常，相當適合AVG初學者玩。

IMAGINEER	97年6月13日	6800日圓







龍的五千年

指令選項式AVG，傳說中的邪龍因建築地盤出現意外而解除了封印，對世界進行了各種各樣的破壞，身為研究龍之專家的玩者為了再次將邪龍封印，因而到中國大陸去搜尋八條擁有法力的龍。

IMAGINEER	97年5月23日	6800日圓







電腦天使SS

曾於PCE推出過之美少女AVG強化版本，玩法屬傳統指令選擇系，在遊戲過程中每個決定都會影響故事發展和結局的，至於其賣點當然是漂亮的女角造型與及動畫般的畫面，故事方面說貝露和莉雅等6名天使由於被墮天使捉捕因而降臨地球，繼而和收留她們的主角發生感情。

德間書店INTERMEDIA	97年6月20日	5800日圓







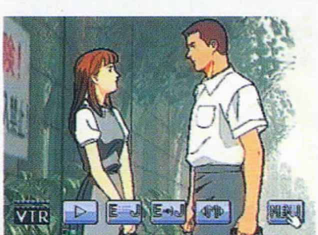


DARK HUNTER(下) 妖魔之森

《DARK HUNTER(上)異次元學園》推出1個月後的續篇，遊戲模式與前作相同，玩者同樣可選擇以英語或日語來進行，至於故事則是由上集的結尾繼續發展下去，真理子得知在校內出沒怪物的目的後，便和蘭與斯路2人一同出發，務求揭開慈現學園所隱藏怪事的全部真相。

光榮	97年5月30日	6800日圓







MOON CRADLE

着重戲劇表達效果的AVG，撰寫故事的是曾替不少著名劇集編劇和監督的飯田讓治，玩者的身份是一名偵探，為解開最近不少女性失踪之謎而到各地方展開調查，畫面揉合了CG與實寫片段增加了可觀性，另外遊戲途中還有實時進行的動作模式。

PACK IN SOFT	97年6月27日	6800日圓









© Virgin Interactive Entertainment (Japan) / JAMP · © IMAGINEER / 寺田克也 / 韮沢靖 / 都留教博 · © KOEI · © 1996 / 1997 GUST CO.,LTD. · © 1997 TOKUMA SHOTEN CO.,LTD. INTERMEDIA COMPANY · © 1995 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd. / 1997 Victor Interactive Software, Inc.

心跳回憶話劇集VOL.1~虹色之青春

玩法與風格和《心跳回憶》完全不同的AVG，主角不是藤崎詩織而是同樣大受歡迎的虹野沙希，身為足球部隊員的玩者為爭取成為正選成員和追求虹野而不斷苦練球技，當然其他《心跳》人物如如月未緒、鏡魅羅與早乙女優美等都會以配角身份出場。

KONAMI　97年7月10日　4800日圓



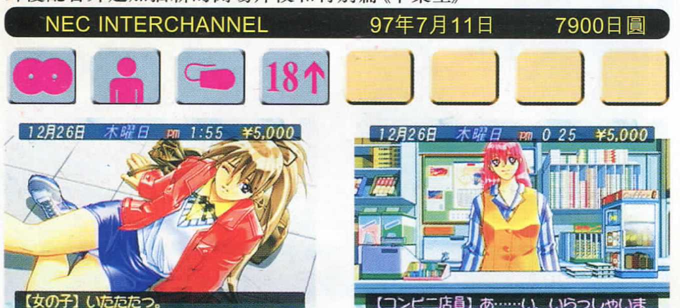

完美結局的獎勵

只要以取得完美結局的情況下完成遊戲，返回目錄畫面後就會追加相簿模式與足球迷你遊戲這兩個項目，另外當再度開始遊戲的話，假如在自己房間選擇「聽收音機」便能聽到菅原祥子的說話。

同級生2

PC-98極受歡迎戀愛AVG的續篇，負責人設的和前作同樣是竹井正樹，玩法方面主角為了在高校生活的最後一個寒假留下美好回憶，因而設法追求相識已久的六名女同學，途中更會有其他女孩子出現；SS版除了有聲優配音外還加插新的開場片段和特別篇《卒業生》。

NEC INTERCHANNEL　97年7月11日　7900日圓



馬上看到動畫片段

啟動電源後，只要在ELF標誌出現之際保持按住L和R不放，就可看到平時只會在序章結束後才播放的動畫片段。

角色變成透明

當啟動電源並出現SEGA的字樣時，只要保持按着L、R、Z不放，進入遊戲後便會令所有登場角色變為透明綠色。

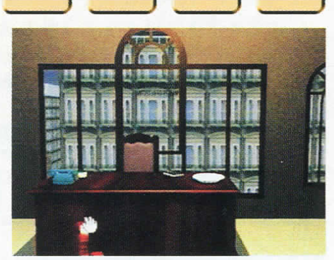
更換壁紙

只要完成遊戲並取得GOOD ENDING，就可在再次進入遊戲時到學校4樓去找壁紙仙人更換壁紙。

Cat the Ripper-第13名偵探

取自解謎作家山口雅也原作的AVG，故事以被關在房間內的玩者從睡夢中醒來作開端，洽巧發現臥倒於血泊之偵探的屍體，為找出真兇替自己洗脫嫌疑，因而在避開警察追捕的同時展開調查，誓要找出藉童話之名連續殺人案件的兇手「貓」。

TONKIN HOUSE　97年7月18日　5800日圓

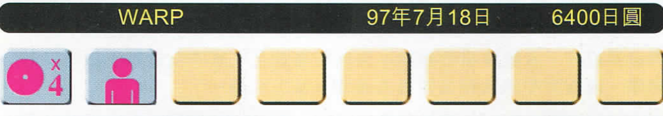





REAL SOUND~風之歉意

繼《ENEMY ZERO》後WARP另一隻題材創新的遊戲，與其說它是AVG倒不如說是廣播劇，因為除了採用CD音質的對白外熒幕上完全沒有畫面出現，故事主要是圍繞着幾名青年男女的愛情生活；參與演出的有為人熟悉的柏原崇、菅野美穗和篠原涼子等。

WARP　97年7月18日　6400日圓



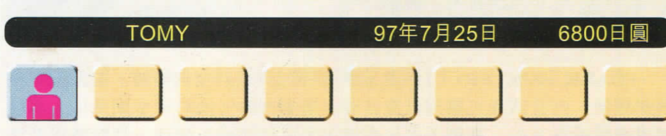
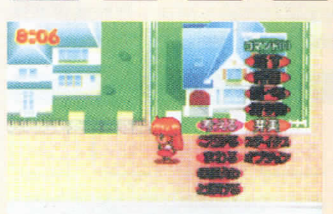





怪盜St.Tail

以很受歡迎的動漫畫《怪盜St.Tail》為藍本的AVG，有點Q版的角色全部都相當可愛，故事圍繞着日間為正常中學生、夜間為怪盜St.Tail的主角羽丘芽美在聖華市的各種活動，玩者可從100米賽跑、反覆橫跳躍、和數字123等迷你遊戲提升能力值。

TOMY　97年7月25日　6800日圓


可自由選擇使用魔法

在手摯設定畫面裏，先將魔法「it's ショータイム」設定為以Z來使用，這樣的話如在使用此魔法後再按A、B、C、X、Y或Z，就會出現特定的魔法效果。

突然進入迷你遊戲

在選取學習科目的輪盤畫面中，只要按住L、R、A來按START，就會進入特殊故事「MAGIC & MAGIC」來玩迷你遊戲。

© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. · © NEC Interchannel, Ltd.© elf · © TONKIN HOUSE · © 1997 WARP INC. · © 立川恵 / 講談社 / ABC / 電通 / TMS / TOMY



題材圍繞超常現象的AVG《NIGHTRUTH》系列第3集，特色是採用電子小說式選項和有著名聲優配音，以發生在5名各自懷有不可思議力量中學生之怪異事作作主題，這次主角為擁有預知能力的女學生姬川藍，由她遇到奇怪夢境與及男主角十六夜慎哉的靈劍消失掉開始。

LAY-UP　97年7月25日　5800日圓



音效測試模式

先在遊戲中的三個場面作出適當選項：晚上當電話響起時選「拿起電話」[電話を取る]、在房間裏調查時選「調查校服」[制服を調べる]與及在和假冒者對戰時選「攻擊慎哉」[慎哉から攻める]，接着在遊戲結束後以同一檔案選擇「つづきから」再繼續遊戲，就可進入自由選聽BGM的音效測試模式。



PlayStation暢銷AVG的移植版本，除部份內容作出少許改動外其餘地方跟原版相同。遊戲以特種部隊S.T.A.R.S.到郊外去調查神秘事件作開端，途中走入一間危機四伏的大屋內，玩者不但要應付頑強的喪屍更要破解各種謎題來尋找逃生之路，充滿着血腥暴力和驚慄的元素。

CAPCOM　97年7月25日　4800日圓










馬上進入BATTLE GAME

首先主機內要有正常遊戲模式的儲存資料，然後接上2P手掣啟動電源，接着在標題畫面按住2P的X、Y、Z來按START，便可無需完成遊戲一次亦能進入純與喪屍搏鬥的戰鬥模式。

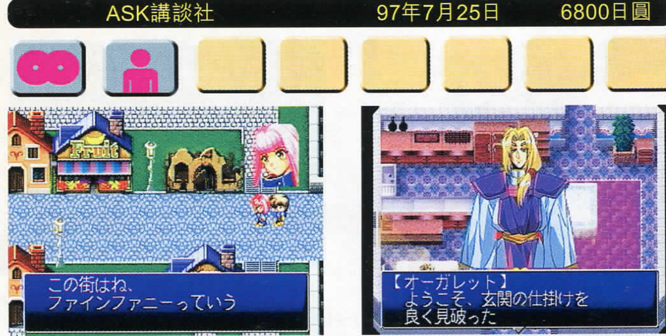
更換服裝

先接上2P手掣來開啟電源，接着在目錄畫面保持按住2P的L與R不放來以1P選擇「NEW GAME」重新開始遊戲，這樣的話即使主機內沒有完成過遊戲的檔案亦可替角色更換服裝。



名聲優與動畫角色混在一起的RPG風格冒險遊戲，故事發生在女孩們被囚禁的夢幻世界，為拯救日間是真人、晚上為動畫人物的她們於是出發去對付控制了聲線力量的魔王軍，至於三名登場聲優是横山智佐、笠原弘子和小西寛子；初回特別版附送收錄了聲優資料的CD-ROM。

ASK講談社　97年7月25日　6800日圓



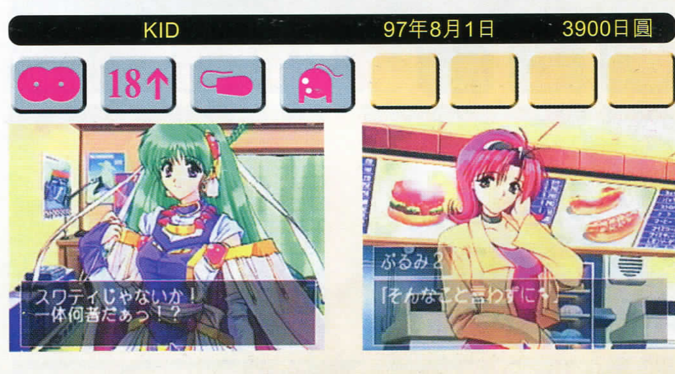
觀看隱藏插畫

當出現「CHAR DESIGN」這項目時，先把個位設定為9，接着再把十字掣推右來將十位設定為8，便能看到平時不會出現的隱藏插畫。



此乃將人氣美少女AVG《CAN CAN BUNNY首映日2》以廉價再度推出的特惠版本，玩法沿用該系列的一貫方式，雖然刪除了大量暴露畫面，可是加設配音、高解像顯示和漂亮女角們已令遊戲非常吸引。

KID　97年8月1日　3900日圓



南方珀堂登場

概念相當新穎的推理AVG，主角南方珀堂是一名犯罪心理學專家，工作是替檢察長官破解棘手奇案，但和普遍警探到實地考察的查案方法有點不同，他會從事件錄影片段觀看關連人物的動態和性格，藉着微小的線索推敲出犯人的動機及心理狀況。

ATLUS　97年8月7日　5800日圓

© 1997 Lay-up · © CAPCOM CO.,LTD. · © ASK Kodansha Co.,Ltd.1997. · © IDES / COCKTAIL SOFT / KID · © 1996 THINKING RABBIT Inc. ATLUS 1997.

黑之斷章

着重故事表達多於解謎成份的個人電腦AVG移植版，故事由失憶私家偵探涼崎居住之大廈所發生的連續殺人事件開始，為找出真兇與追查自己的過去而遠赴美國調查，雖然沒有18禁場面但是加上配音與及高解像畫面亦吸引。

OZ CLUB	97年8月8日	6300日圓




CG觀看模式

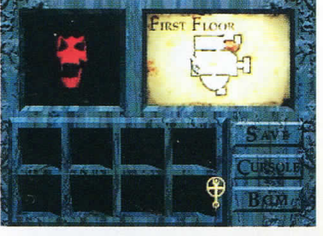
在標題畫面裏，只要在「PRESS START」出現時按住L和R來按C，就可進入觀看曾在遊戲中出現過之CG畫面的VISUAL MODE，但只限於主機或記憶咭內有這遊戲的儲存資料才會生效。

幽魂PHANTASM

這是家用遊戲機首隻8 CD容量的AVG移植作品，如此大容量是因為它包含了很多真人演出的片段，由於此緣故在電腦版推出時已成為話題。故事方面男女主角搬進一間古老大屋裏去居住，不知為何陸逐遇到離奇怪異的事情，因此便親身在屋內進行調查。

OUTRIGGER	97年8月8日	9800日圓





爆裂HUNTER R

在日本頗受歡迎的動漫畫移植作品，和以往推出過的版本一樣着重原著味道，除了基本對白有配音外還有全新製作的動畫片段。今集設定的系統和戰鬥場面帶點RPG要素，另外亦有趣味十足的迷你遊戲，至於故事則說主角等人為取得能制御世界魔力的白金石而進行冒險。

KING RECORD	97年8月8日	5800日圓





驚青妹妹PANIC CHAN

和一齣美少女OVA沒大分別的冒險遊戲，因為碟內收錄了約90分鐘的動畫，人設是《V.G.》的木村貴宏，故事說兩名來自錄影帶世界的女孩進入了真實空間，後來卻被錄影帶裏的外星人追捕；初回限定版附送包含了徽章、換衫套裝和聲優CD的角色盒。

IMAGINEER	97年8月8日	6800日圓(7800日圓)



魔法少女PRETTY SAMY~可怕的健康檢查！核爆發5秒前！

推出過不少版本之AVG《魔法少女砂沙美》的新一輯，同樣相當着重遊戲表現出來的動畫感，除了播片外當然沿用幕後班底。今集說新校醫利用診治機械人替學生檢查身體，在令砂沙美的朋友美紗緒被羞辱後一名懷有核彈的機械人．健康女突然出現……

NEC INTERCHANNEL	97年8月8日	6800日圓



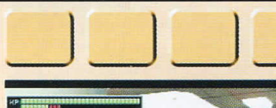



VIRUS

集合了三間公司精英於一身的AVG，擔任怪物設定的是以科幻詭異作品著名之韮澤靖，簡單直接的指令界面使一般玩者較容易接受，此外它的戰鬥場面亦很有特色。故事以經歷過傷亡慘重任務的主角，被所屬的電腦犯罪搜查局委派調查最近的失踪事件作開端。

HUDSON	97年8月22日	6800日圓






飼養電腦寵物

首先要進行遊戲直至能前往商業網絡，接着進入這網絡內的客戶服務中心，若觀看左邊的熒光屏3次就會得知寵物農莊的電話號碼為「3300」，這樣的話只要用視像電話撥入這號碼，便能得到電腦寵物與及戰鬥時用來召喚牠的操獸笛。

© OZ CLUB 1997 · © 1995 Sierra On-Line,Inc.© 1996 Sierra Pioneer Inc.© 1997 Outrigger Corporation.© 1997 Infini Entertainment Technology Inc.·
© あかほりさとる · 臣士れい · メディアワークス / 爆れつ委員會 · テレビ東京 · 創通 AGENCY © KING RECORDS / 1997 · © 1997 Imagineer Co.,Ltd.·
© AIC / PIONEER LDC. · テレビ東京 · SOFIX · 萬年社 NEC INTERCHANNEL · © 1997 HUDSON SOFT

DARKSEED II

取材自古圖神話的調查式AVG續篇，擔任此遊戲美術效果的便是曾以電影《異形》之懾人造型引起哄動的科巧派畫家基格，風格和前作同樣陰森詭秘，故事方面主角米克自從由暗黑世界歸來後已有1年，但卻被指控是殺害舊女友的疑凶，就在這時古代神靈再次要求他幫忙…

BANDAI VISUAL　97年8月29日　5800日圓





DESIRE

繼《EVE burst error》後另一C's ware名作移植版，同樣採用需要分別以男女主角進行遊戲的故事同步發展系統MULTI SITE SYSTEM，除強化了動畫質素外還起用聲優配音。故事以南海孤島設立的研究地點DESIRE作開端，為調查它所隱藏的秘密男女主角因而展開調查。

IMADIO　97年9月11日　6800日圓










觀看CG和動畫

首先要完成遊戲一次並把進度儲存起來，然後以DISC 2啟動電源，在播放開場動畫時只要按着A、X及R來按START，就可進入觀看CG模式；若在播放動畫時按着C、Z及R來按START，則會出現動畫觀賞模式。

音效測試

當完成了DISC 1的內容後，只要在以DISC 2進行遊戲的狀態於標題畫面按實L與R來按START，就可自由選聽遊戲中各首BGM，用L、R作選擇後按C便會播放。

CAN CAN BUNNY EXTRA

在SS上推出的美少女AVG系列《CAN CAN BUNNY》第三彈，同樣為移植自電腦之作品，和前作一樣相當受歡迎的小弁天依然健在，系統方面沿用典型的文字選項調查式玩法，當然保留了最受玩者歡迎連同性感場面的全配音，至於令人心動的可愛女孩則共有10人。

KID　97年10月2日　6800日圓








小丑殺人事件

歐陸風味濃厚之推理小說式冒險遊戲，玩者是英國倫敦警官米頓，故事環繞一名小丑於馬戲團公演前被殺害，為深入調查因而到凶案現場附近仔細搜索，希望找到各種遺留下來的蛛絲馬跡，此外還要對疑犯們的口供考究清楚，從其不在場證據揭發矛盾斷定罪行。

RIVERHILL SOFT　97年10月30日　5800日圓







黃金面具之謎~ANKH

有關古埃及文明的傳統AVG，由著名的古埃及考古學者吉村作治負責監修，為對發掘出來的各種文物進行考證主角因而前往埃及調查，可到開羅和其他城市收集關連情報，而在實寫拍攝的冒險畫面則純粹利用游標調查，有需要的話便會用上道具或地圖來解破謎題。

RAY　97年11月20日　6800日圓











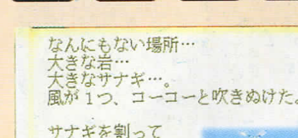
七個風之島物語

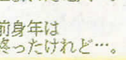
別具風味的冒險式AVG，由鬼才科巧作家雨宮慶太負責世界觀及登場角色的設定，背景為充滿綠色景象生氣勃勃的七個風之島，玩者並沒有特定目的來進行遊戲，相當自由自在，但所幹的事會卻自動記錄起來寫在一本書內；另外途中遇到阻撓時則要借助朋友的力量來協助。

ENIX　97年11月27日　6800日圓











© Dark Seed and Cyberdreams are registered trademarks of Cyberdreams,Inc. Illustration Illuminatus © 1978 H.R.Giger. All Rights Reserved. Screen shots © 1995 Cyberdreams, Inc.・© 1994 / 1997 C's ware All Rights Reserved.・© カクテル・ソフト / キッド・© THINKING RABBIT INC.© 1997 Riverhillsoft Inc.・© IBIS Inc. & Ray Corporation・© ギブロ・クラウド・バディ ズー・ツーファイブ・エニックス 1997

ADVENTURE GAME

這個世界的盡頭高唱戀歌的少女YU-NO

引入全新概念的電腦話題AVG移植版，這個叫A.D.M.S.之系統是將多線故事與結局的分支由事件發生場所、道具和選項等作決定，而像《同級生2》那樣加上序章提高故事完整性，SS版更有原創的新圖示和可看回之前的對白，至於故事則以一名失去雙親的少年在暑假收到神秘包裹作開端。

ELF　97年12月4日　7800日圓(9800日圓)







音效測試

首先要以MAP完成度100%的狀態來完成遊戲，接着便重新開始遊戲，當主角從劍之岬醒過來時順序前往海岸、學校前面和大堂，再從畫面右下方的通道到音樂室去，只要進入音樂室1次就會在主目錄追加音樂模式的選項。

MARIA～你們生存的理由

探討精神病人內心世界的驚慄式AVG，遊戲由電子小說式冒險、互動片段與及特殊事件片段共三部份所構成，各場境畫面與登場人物都是用3D CG製作，多線劇情根據玩者選項來決定分支及結局，至於故事則是以女主角MARIA在經歷慘劇後精神受到打擊，因而接受療程作開端。

AXELA　97年12月11日　6800日圓

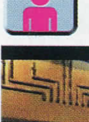




R?MJ神秘醫院

全CG動畫之播片式恐怖AVG，遊戲裏所有角色的動作都是以MOTION CAPTURE來製作，整體上彌漫着驚慄的氣氛，往往需要利用疫苗和手電筒等道具來解謎。故事以主角一行人因緣際會下被困在醫院內作開端，為擺脫致命病毒和古文明超兵器威脅而拼命逃亡。

BANDAI　97年12月18日　6800日圓







AYA相簿集

首先輸入名字「TRIPPERS」來進行遊戲，接着在第二章當移動到地下實驗室盡頭的電腦時，只要調查畫面上的圖示就可觀看飾演女護士AYA的小林令子之真人相簿集。

UNIVERSAL NUTS

發生在宇宙空間的科幻AVG，兩名主角是一對趁暑假乘飛船到外太空旅行的姊弟，但卻因飛船捲進大隕石群而無法繼續航行，需要從各種途徑尋找逃生方法，至於所出現的結局則視乎角色的感情變化來決定的。

LAY-UP　97年12月18日　5800日圓

隱藏畫面

當在主機內藏時間12月25日或1月1日啟動電源，就可看到平時不會出現的隱藏畫面，分別是兩名主角穿着聖誕老人服飾及新年參拜和服出現。

PRISONER OF ICE邪神降臨

電腦驚慄恐怖AVG移植作，採用傳統的美式玩法，由於它是實時進行故動作需要敏捷，故事說二次大戰前夕美國為阻止納粹德軍奪取謎之生命體PRISONER，因而派遣主角執行回收任務，可是卻捲入不為人知的陰謀裏。

XING　97年12月23日　5800日圓

金田一少年之事件簿～星見島悲哀的復仇鬼

構想與原著相反的AVG，初於SS登場的它玩者扮演2名各有復仇目標的真凶，為免被金田一抓到因而在犯案時盡量不要留下線索，至於在對話畫面選項是會影響劇情分支的，此外還有要躲避其他人視線的動作畫面。

HUDSON　98年1月15日　5800日圓

金田一模式

先分別在桂木與阿佐桐兩章取得完美結局，並將進度儲存到同一檔案上，再讀回此進度就會出現可用金田一來分析案發經過的隱藏贈品選項。

音效及BGM測試模式

在播放開場動畫片段時，只要同時按住L＋R＋↓來按START就可進入音效測試模式，若按住L＋R＋↑來按START則會進入BGM測試模式。

© elf 1997 · © 1997 AXELA / BREAK · © BANDAI 1997 · © 1997 RAY-UP · "PRISONER OF ICE" published under license from Infogrames Multimedia S.A. © 1995-1997 Infogrames and "PRISONER OF ICE" are trademarksof Infogrames Multimedia S.A. and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. / Published by XING 1997.· © 1998 HUDSON SOFT© 天樹征丸 / 金成陽三郎 / さとうふみや / 講談社

街

繼《風雪殺人夜》和《弟切草》大獲好評後CHUN SOFT的第3隻音樂小說，這類遊戲的賣點是着重BGM與音效的配搭多於直接用畫面表達，從而營造氣氛增加投入感，至於今次移師至機能較強的SS上推出藉以能顯示大量真人畫面，故事方面則有8個由不同主角擔當演出的劇本。

CHUN SOFT	98年1月22日	5800日圓



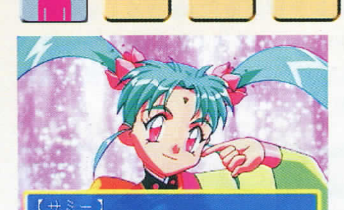




魔法少女PRETTY SAMY~心的感覺

《魔法少女砂沙美》電子小說式AVG另一作品，系統基本上和前作相同，收錄了內容各自獨立的「謎之新兵器！？暗號為閃光拉古達編」及「燃燒！炎之情人節朱古力之後3日！！」兩個故事，此外還有上集初回特典所附送CD收藏歌曲的動畫片段。

NEC INTERCHANNEL	98年1月29日	6800日圓





女忍者捕物帖

動畫感極重的冒險遊戲，主角阿蘭是一名日本古代女忍者，在與同伴冒險的期間會遇到各式各樣的惡黨，部份敵人需要經由戰鬥解決，這時可使用各種不同效用的符咒幫忙，有時還發生鬼怪四處搗亂及遊歷龍宮等事件，此外像賭博、捕蟲和拼圖等迷你遊戲亦會出現於遊戲中。

CSK總合研究所	98年1月5日	5800日圓





確實使用必殺技

在選擇符札的畫面只要預先設定使用サスケのカード，進入戰鬥後便必定能使用必殺技。

EVE burst error & DESIRE特惠版

此乃將同廠兩隻著名AVG《EVE burst error》與《DESIRE》配合《EVE The Lost One》之體驗版一併發售的特惠版本，特點是全部均採用故事同步發展系統MULTI SITE SYSTEM增強遊戲性，未曾購買的玩家可作考慮。

IMADIO	98年2月26日	9800日圓





美少女雀士AVG心跳夢魘

13名女角與世界觀皆來自麻雀系列《美少女雀士》的AVG，雖然玩法改變但卻留有原著色彩，於為期一星期內玩者要在鎮內收集各種情報，以阻止夢魔對她們作出騷擾；至於附錄碟則收錄有音效測試、CG回想模式、迷你遊戲及和完結正章時追求到女孩一起的約會模式。

JALECO	98年2月26日	6800日圓











增加道具

在和夢魔決戰的麻雀對局中，只要同時連按L＋R＋Y＋↓就能增加持有道具的數量，每種道具最多可攜帶9件，另外在對局時玩者是能不斷使用此秘技的。

變成十三不搭

在麻雀對局中，當輪到玩者摸牌時假如同時按L＋X＋Z，就會馬上變成十三不搭胡起牌來，可是所得獎分卻非常低。

使用變身後之角色

在贈品模式內的4人對戰迷你遊戲，選擇特定角色時只要按住L和R來作決定，就能使用變身後的角色進行遊戲，至於這8名特定角色則是御崎恭子、水野ユキ、篠原ありす、一文字つかさ、槙枝さなえ、みるく、セシル和デリンジャー。

DESIRE特惠版

此乃將同廠著名AVG《DESIRE》配合新作《EVE The Lost One》之體驗版一併發售的特惠版本，特點是採用故事同步發展系統MULTI SITE SYSTEM增強了遊戲性，未曾購買的玩家可作考慮。

IMADIO	98年2月26日	6800日圓








© 1997 CHUN SOFT / 長坂秀佳 · © 1998 NEC Interchannel, LTD.© AIC / PIONEER LDC. · テレビ東京 · SOFTX · 萬年社 · © CRI 1998 / PoleStar · © C's Ware. ©1994 / 1997 C's Ware All Rights Reserved. · © 1998 JALECO LTD. · © 1994 / 1997 C's Ware All Rights Reserved.© 1998 C's Ware All Rights Reserved.

慟哭 然後…

接近電腦式AVG的原創作品，擔任人設是《野野村醫院的人們》的横田守，畫面與女角們造型皆以優美作為賣點，玩法方面眾女孩被困在一間荒廢了的大屋內，她們在設法逃離時會不慎掉進陷阱機關裏，若無法及時進行拯救她們就會死掉，從而影響接着發生的劇情。

DATAEAST　98年2月26日　6800日圓

梨代：「何かあったの？」

これには鍵01という刻印がついている。

觀看圖片模式

只要完成遊戲一次，在返回標題畫面時就會發現新增「哪兒的記憶…」的項目，利用它可觀看在遊戲進行時所出現的CG圖片，可是未曾出現過的圖片則無法在這裏看到。

觀看所有特殊事件圖片

只要看過製作人員名單超過20次，就能觀看遊戲中所有特殊事件的圖片與及未曾出現過的未使用圖片和贈品圖片。

加快游標移動速度

只要按住L或R來按十字掣便可。

EVE The Lost One

第三隻採用MULTI SITE SYSTEM的AVG作續篇，今集並非移植自電腦而是全新製作，兩者相同之處除懸疑性很重外女角們也很美豔動人，故事方面與前作女主角同在內閣調查室工作的桐野杏子入職前卷進神秘爆炸事件受傷，後來在調查研究所時發現兩者竟然牽上關係。

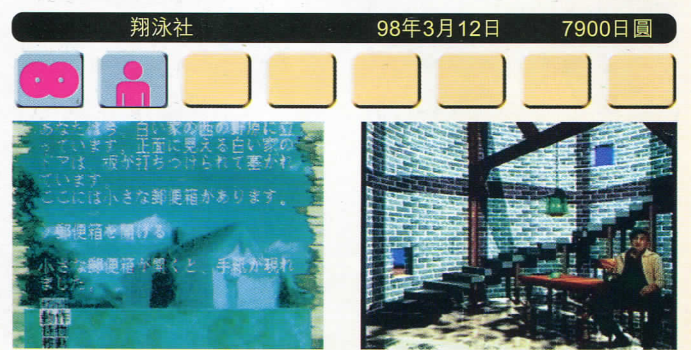
IMADIO　98年3月12日　7800日圓



ZORK大全集

收錄了80年代著名美式電腦AVG《ZORK I》與其續篇《RETURN TO ZORK》的特惠版本，兩者最大分別是續篇畫面改以CG和實寫片段所構成，玩法方面當移動到特定場所就會出現選項和道具，若選擇錯誤便會GAME OVER。

翔泳社　98年3月12日　7900日圓



歡迎來到PIA CARROT！

很受玩家歡迎的AVG移植版，主角因測驗成績欠佳而被迫到父親經營的餐廳PIA CARROT做兼職去，期間結識到不少美少女同事和朋友繼而發生各式各樣的愛情故事，除一般對話選項外還有育成SLG的要素，比較電腦和PC-FX版今次增設了新的女角，另外畫面由於採用高解像度固此質素很高。

KID　98年3月12日　6800日圓







取得迷你遊戲的方法

在這遊戲裏是分別收藏了兩款迷你遊戲《侍應生GO！！》和《兔子PON！！》的，若想取得它們就需要跟着指定方法來做。首先是《侍應生GO！！》，先於7月28日上午打電話給大介，然後在29日晚上故意忘記到留美[みるく]的房間便可；假如在30日及31日再次致電大介亦可。至於取得第二隻迷你遊戲《兔子PON！！》的辨法，就是於8月9日、10日或11日其中一日打電話給大介，到晚上便能取得。

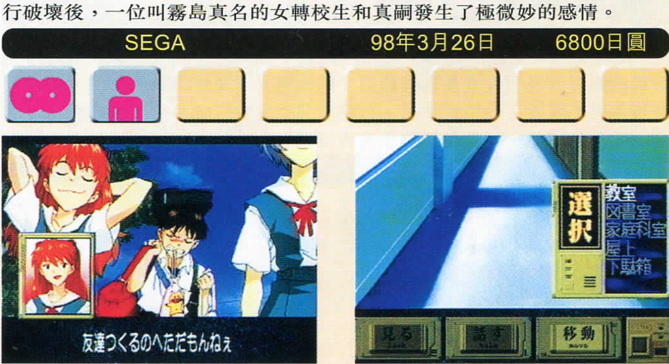
迷你遊戲秘技

在迷你遊戲《兔子PON！！》中，假如能夠連續取得5條黃瓜，就會進入8秒內天上掉下大量蘿蔔的FEVER MODE。另外，當剩餘時間少過15秒時，只要分別到畫面的左右角落連續向上跳，聽到特殊音效便代表進入不會被炸彈與爆風波及的無敵模式。

新世紀EVANGELION鋼鐵的女朋友

引起觀眾極大迴響動畫之最新遊戲版本，移植自電腦的同名AVG，特點方面為令玩者猶如觀看着動畫一樣，於是利用大量的高質素畫面與原班人馬擔任配音工作，製作相當認真。至於故事則說自從城內出現謎之巨形機械進行破壞後，一位叫霧島真名的女轉校生和真嗣發生了極微妙的感情。

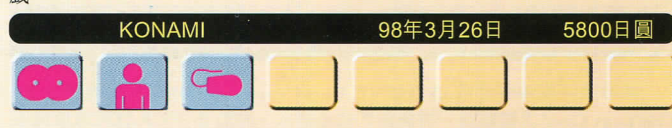
SEGA　98年3月26日　6800日圓



心跳回憶話劇集VOL.2~彩之愛歌

着重劇情演繹的《心跳話劇集》第二章，今回主角是擁有濃厚藝術細胞的片桐彩子，故事說玩者是私立光輝高校內很受歡迎業餘樂隊的結他手，為參加文化祭之樂隊比賽而忙着編製新曲，期間發現片桐竟然不知為何落淚…和前作一樣藤崎詩織等人會以配角身份出場，此外還有各種迷你遊戲。

KONAMI　98年3月26日　5800日圓



© 1998 DATA EAST CORP. /© STUDIO ライン · © 1998 C's Ware All Rights Reserved. · © ACTIVISION,INC. ALL RIGHTS RESERVED. · © カクテル・ソフト / キッド 1998 · © GAINAX / Project Eva. · テレビ東京 © 1997,1998 GAINAX





使用女孩的結他片來彈奏

首先要完成遊戲一次讓贈品模式出現，接着在贈品模式裏的彈結他迷你遊戲演奏成功，取得印有《心跳回憶》系列登場女角樣子的新結他片，然後在選擇結他片的畫面重新選定想用之結他片，完成便可返回標題重新開始故事模式。當進入練習結他的場面時，選項過後畫面下方會顯示現時的樂譜，只要保持按住R玩者便可用回剛才所取得的結他片來練習。補充一點，就是在彈結他迷你遊戲中每個演奏級別都有一枚對應結他片，換句話說結他片即是合共有9款。

特別電台節目

首先要取得1次HAPPY ENDING，接着再次進行遊戲時若調查主角房內的收音機，就可收聽替片桐彩子配音之聲優川口雅代所主持的電台節目，隨後便閱讀放在地上的情報誌《心跳情報》，接着再聽收音機就會播放栗林三枝的節目；注意這節目只會在土曜日才可聽到，平日的話只會有川口雅代的節目。

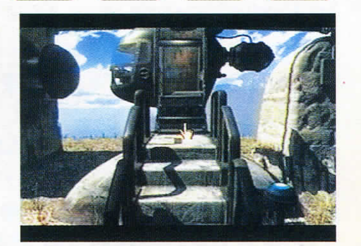
RIVEN THE SEQUEL TO MYST

電腦版推出時因畫面質素之高而成為話題的美式解謎AVG，遊戲舞台由5個各具特徵的島嶼組成，主角為拯救被囚禁起來的妻子於是到各個島上探險破解謎題，當中包括槓桿機關、密碼配對和啟動沸水器等，另外在移動時會有高質素CG片段播放；SS版還收錄了遊戲製作的片段。

ENIX　98年4月9日　7900日圓







秘密戰隊METAMOR V

動畫感很重的美少女戰隊AVG，5名小學生為守護地球而與宇宙人戰鬥，遇到危急時便憑變身腕輪急速成長為正義英雌，整個故事連同最終決戰分為6話。遊戲的特點是設定了玩者選擇和誰同行影響着故事發展與感情變化的ALIS系統，從而改變可使用的超必殺技關鍵字。

每日COMMUNICATIONS　98年4月23日　5800日圓





EVE The Lost One & DESIRE特惠版

此乃將同廠2隻著名AVG《EVE The Lost One》與《DESIRE》一併發售的特惠版本，特色是兩者都採用故事同步發展系統MULTI SITE SYSTEM提高了遊戲性，未曾購買的玩家可作考慮。

IMADIO　98年5月7日　9800日圓







EVE The Lost One~附送銀河少女警察Re-inforce體驗版版本

此乃將同廠的著名AVG《EVE The Lost One》配合新作《銀河少女警察Re-inforce》之體驗版一併發售的特惠版本，和PlayStation版比較後者除增設了一些新元素和新畫面外操作性亦較佳，未曾購買的玩家可作考慮。

IMADIO　98年5月7日　7800日圓







少女革命奧塔娜 終有一天被革命的故事

可算是日本相當受爭議的動畫移植作品，系統採用傳統AVG式對答選項加上大量高質素圖片與配音所構成，故事方面發生在TV版第8話至第9話之間圍繞奧塔娜與西園寺和冬芽等人的戰鬥，基本上玩者的選項是會影響故事發展和各重要角色間的關係。

SEGA　98年5月28日　6800日圓





學生手冊的贈品項目

只要完成遊戲一次並看過完結畫面，便可在學生手冊內找到改變效果音與及聽取完成角色聲音的選項。

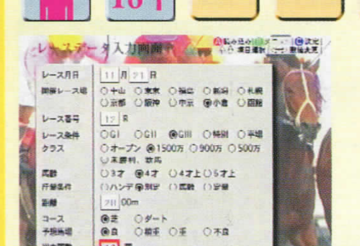
© 1994,1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.· © 1997,1998 Cyan,Inc. and Sunsoft All Rights Reserved. Consumer Software copyright 1998 Enix. Japan only. · © 每日 Communications 1998© フェイクラフト · © 1998 C's Ware All Rights Reserved.© 1994 / 1997 C's Ware All Rights Reserved.· © 1998 C's Ware All Rights Reserved.© 1995 / 1998 TENKY Co.,Ltd.© 1998 Imagineer Co.,Ltd. · ビーパパス · さいとうちほ / 小学館 · 少革委員會 · テレビ東京 SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998.

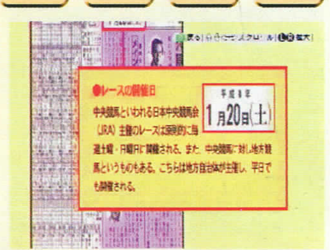
DERBY ANALYST

電腦賽馬結果預測軟件之家用移植版，用者只要輸入所希望預測場次的資料如競賽場地、賽事級別、距離、馬場狀況與及每匹參賽馬的資料等，程式便會把結果分析出來，此外還收錄了較適合初學者的賽馬入門資料，其中有閱覽馬報的方法、血統分佈和填寫馬票等。

MEDIA ENTERTAINMENT　97年5月30日　6800日圓

18↑

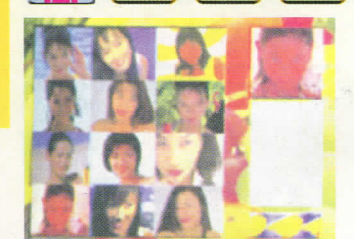




PRIDOL DISC特別編CAMPAIGN GAL'97

以青春美女作為賣點的《PRIDOL DISC》系列另一選擇，今次所收錄的是合共18人頗有名氣的宣傳女郎，和過往一樣都是到海外地區拍攝性感泳裝照，配合着美麗風景充份表現出她們的魅力，此外亦有勝出後可觀看隱藏照片的迷你遊戲及問答遊戲。

Sada Soft　97年6月20日　3000日圓





虹色町之奇跡

業務用問答遊戲的移植版，和普遍同類遊戲一樣問題大多是圍繞着文化、歷史、體育和流行情報等項目，玩者要在7個月內不斷和美少女相遇以發生各種事件，藉着回答問題來提加彼此的好感度，最終以追求她們作為目的；家用版增加了妖精與惡魔的劇情。

CAPCOM　97年6月27日　5800日圓





妖精的完美結局

在遊戲裏先停在星期日的方格4次，待妖精被貓兒追趕導致翅膀脫落的事件發生，接着繼續停留在星期日的方格直至她長回翅膀為止，這樣只要在擊倒魔王後的告白畫面不要作任何選擇，那麼時限一過就會出現妖精的完美結局。(不論把輪盤設定為ON或OFF亦可)

惡魔的完美結局

首先將輪盤設定為ON來開始遊戲，接着停在輪盤上的惡魔方格4次讓其事件發生，然後繼續停在輪盤上的惡魔方格直至最初時的對話出現，這樣只要在擊倒魔王後的告白畫面選擇沒有取回水晶的女孩便可。

贈品模式出現條件

只要以任何一名角色達成最佳結局，在目錄畫面就會追加OMAKE贈品模式，裏面分別有可觀看達到最佳結局角色之事件場面的ALBUM模式，與及符合指定條件便可聽取角色感謝訊息的LETTER模式。至於符合LETTER模式的條件，7名基本角色需要在好感度超過180的情況下達到最佳結局，惡魔是達成最佳結局，妖精的話則是全部角色取得最佳結局便可。

把游標變成喜歡的角色

在游標出現的時候，若按L或R就能改變目前游標顯示着的角色樣子。

GAME-WARE VOL.5

集流行資訊、遊戲情報與及迷你遊戲於一身的雜誌式軟件系列第5彈，亦是此系列第二次使用2 CD容量，基本上取材和前幾集大致相同，今次加強了影像畫面與遊戲關連情報的比例，另外還隨碟附送原創的《櫻大戰》收集咭。

GENERAL ENTERTAINMENT　97年6月27日　2980日圓





隨意選擇及解決問題

在迷你遊戲「とるとるまーぶる」中，只要打開目錄畫面就可利用←、→、L和R來選擇問題玩，如在遊戲進行時按住L及R來順序輸入↑、↑、↓、↓、←、←、→、→，再按Y就會通過對話畫面，若按Z的話則可馬上通過這關。

直接進行手術變成怪人

在迷你遊戲「世界征服株式會社」中，只要經過10星期特訓後在狀態畫面出現時按住Z來按C，就可馬上接受手術變成怪人而無需進行戰鬥。

觀看運勢

先在主目錄選擇「Barbara Konomi's數占術」，然後在生命韻律線出現時順序輸入↓、↓、↑、↑、→、←、→及←，便可按X與Z來觀看前週及下週的運勢，不過假若在遊戲起動時自動進入「數占術」就無法使用此秘技的。

「世界征服株式會社」音效測試

在迷你遊戲「世界征服株式會社」的標題畫面，只要順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→，便能進入音效測試畫面。

自由選關

先完成迷你遊戲「エジホン」一次，接着在其標題畫面按住L來開始，就可自行選擇從哪一關開始玩。

PRIDOL DISC系列

以性感美女作主題的《PRIDOL》系列至今已推出超過10輯，在每輯除了有超過300幅精采照片外，還有各式各樣的迷你遊戲及錄影片段等，對擁躉來説相當收引；最近數輯的主角為黑田美札、藤崎奈奈子、吉田里深和麻生香織等。

生產商：SADA SOFT　發售日：97年6月27日(VOL.4)
97年8月8日(VOL.5)　97年9月25日(VOL.6)
97年11月20日(VOL.7)　97年11月27日(VOL.8)
97年12月4日(VOL.9)　97年12月11日(VOL.10)
97年12月18日(VOL.11)
售價：各3000日圓

© アスコ / 晉陽商事 / 平和商事 / 富映觀光 / にしはらグループ / ソフトキャピタル · © Sada Soft · © CAPCOM CO.,LTD. · © 1995,1997 GE



ALBUM俱樂部~心跳聖普尼亞女學院

為了拍攝美少女們的精采照片，玩者利用遙遠控制機械人潛入嚴禁男性進內、位於臨海地區的女子名校聖普尼亞女學院，只要在校內各處調查女孩們的縱影，在迷你遊戲取得勝利後便可替她們拍照；登場女孩共有7人。

SOCIETA代官山　97年7月11日　6800日圓

18↑



替女孩作身體檢查

在遊戲進行中當看到女孩子的照片時，她的名字就會變成粉紅色，這時按A的話就能替女孩作身體檢查。

可不斷觀看片段

當看完「桃池先生之個人課程」這個檔案，在最後一頁結束後便會出現可用來不斷觀看片段的「蘭子先生的禮物」選項。

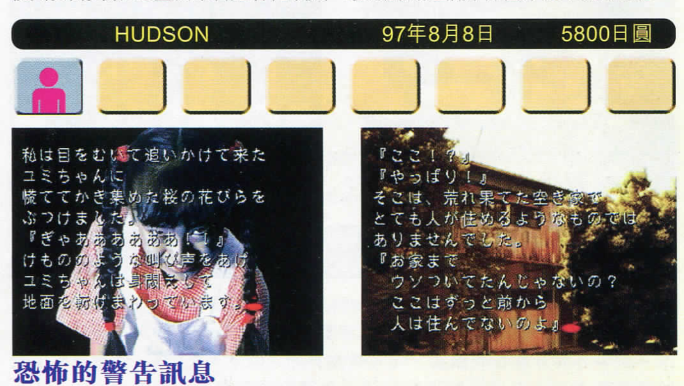
頁數顯示

在觀看「荒木秀明寫真集」時，只要按X那麼畫面下方就會顯示現在的頁數，再按X一次則可令它消失。

古傳降靈術 百物語

這隻電子小說是由怪異題材作家稻井淳二負責監修的，全碟合共收錄了100個不同類型的恐怖故事，除利用音響效果外它還以TRUE MOTION真人片段與及高質素CG畫面來營造各種氣氛，最特別的是稻井會在片段中現身說法。

HUDSON　97年8月8日　5800日圓



恐怖的警告訊息

只要在SATURN主機內藏時間午夜2時正至2時59分啟動電源，就會出現由聲音構成的警告訊息；假如在午夜3時至3時59分啟動電源，警告訊息就會以文章形式表示出來；假如在午夜12時或午夜4時啟動電源的話，警告訊息則會分別由郵差及學校看更以書信形式送來。

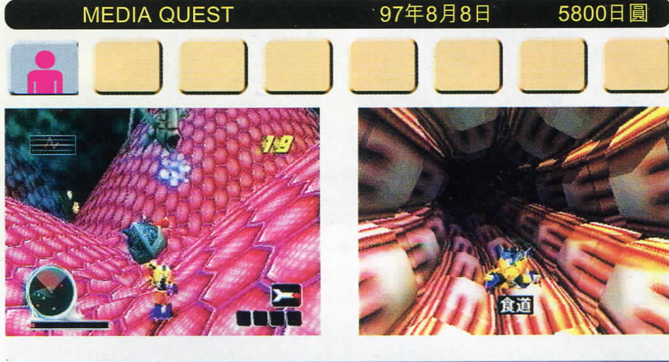
隱藏故事

當完成全部100話故事後，只要在選擇畫面進入回想模式，就能觀看隱藏的1話特別故事；若開始時玩者所輸入的出生日期並未到達18歲，則會出現另一話隱藏故事。

LIFE SCAPE 2 BODY BIONICS

集射擊與教育於一身的教學娛樂軟件，玩者需要駕駛調查機台進入被稱為MODEL BODY的虛擬人體空間裏，消滅藏在合共13個器官內的各種病毒，藉以學習人體各部份的構造；除了遊戲模式外還可從收錄片段學習人體各器官的功能和結構。

MEDIA QUEST　97年8月8日　5800日圓



雷朋三世資料集

次世代機種第二隻有關動畫《雷朋三世》的資料集，素材與前作《加利賀圖城 再會》只有電影版關連資料並不相同，除有大量電視版各輯登場角色的詳盡資料外，還有收錄了不少動畫片段及音效，完全為這套面世已達30周年的作品作見證。

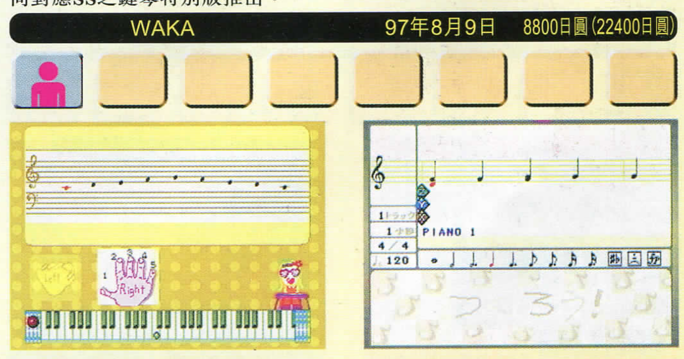
SPIKE　97年8月8日　5800日圓



SATURN音樂創作學校

純粹學習及演奏音樂用的軟件，只要配合符合規格的鍵琴，就可透過它利用SATURN主機機內的MIDI機能來彈奏出各種音樂，至於模式方面則有適合初學者用彷如鋼琴課程般的練習模式和作曲模式等；此外還有連同對應SS之鍵琴特別版推出。

WAKA　97年8月9日　8800日圓(22400日圓)



© Sada Soft · © Society daikanyama 1997 · © 1997 HUDSON SOFT · © サイトロン アンド アート © NHK エンタープライゼス21 / NHK · © モンキーパンチ / TMS · NTV © TMS · SPIKE · © WAKA MANUFACTURING CO.,LTD.1997.

森高千里「渡良瀨橋／LALA SUNSHINE」

顧名思義，這隻資料性軟件的主角是偶像實力派歌手森高千里，它採用曾經推出過的CD-ROM作為藍本，碟內收錄了超過74分鐘錄影片段，除了有像《渡良瀨橋》、《銀色之夢》和《SWEET CANDY》等11首名曲的MTV外還有森高本人對歌詞的解釋，與及未曾公開的現場演唱片段和迷你遊戲等。

SEGA　97年9月11日　6800日圓



出動！迷你裙女警

以日本相當受歡迎的深夜綜合節目《出動！迷你裙女警》為題材的遊戲，內容圍繞著3名美麗可人的第二代迷你裙女警，除了擁躉們必定不能錯過的寫真集外，碟內還有射擊、打磚塊、駕駛和問答題等7種迷你遊戲；初回限定版附送七森美江主唱的主題曲CD和發聲Q版公仔。

SADA SOFT　97年9月25日　4800日圓(6800日圓)







跳關

在迷你遊戲「打磚」或「神經衰弱」中，只要同時按X、Y、Z、L及R就會自動跳至下一關。

改變戰機與戰車模樣

在迷你遊戲「射擊」或「賽車」中，只要在遊戲說明畫面按住X、Y、Z來按A或C，就可改變所操作之戰機或戰車的樣子；「射擊」的是發彈數增至3倍，而「賽車」的則是速度變得異常快。

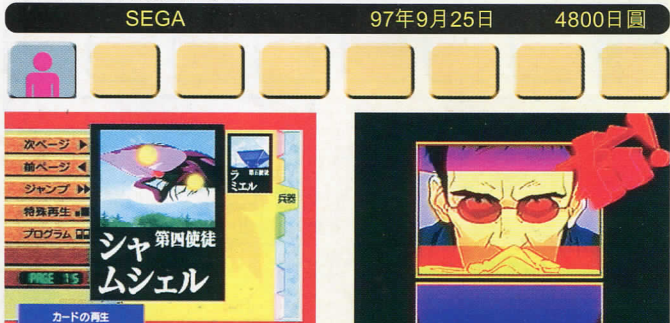
觀看隱藏片段

只要在迷你問答遊戲中答對所有問題或在震動車子遊戲取得80分以上，就會出現和平常不同的隱藏片段。

新世紀EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY

人氣動畫《新世紀》家用遊戲第三作，玩法與前兩隻AVG版本完全不同，碟內收錄了9種根據原著設計的迷你遊戲，透過遊戲可取得各款收集咭，咭片全都是以劇中角色、名場面與EVA機械等作為主題，另外在獲得咭片的同時可觀看動畫片段。

SEGA　97年9月25日　4800日圓



馬上集齊所有咭片

只要輸入名字為「ペンペンぺんぺん」(頭四個字是片假名)並將性別設定為女，就可在無需玩過任何迷你遊戲的情況下集齊所有咭片。

設計衛門2

射擊遊戲設計軟件《設計衛門》最新作，較過往機種版本確實強化不少，玩者可決定以縱向或橫向來表達，內藏工具除繪畫各戰機和背景等畫面的圖像編輯器、製作BGM的音樂編輯器和編排遊戲流程的組合編輯器外，更有現年相當流行的多邊形編輯器，提高了完成品的質素與可玩性。

ATHENA　97年10月9日　5800日圓



樣本遊戲秘技集

在各樣本遊戲或自行設計遊戲的標題畫面，只要在選項中按住L來按R便會出現隱藏選項，玩者可把戰機與爆彈數目增至9個。另外，如果這時按住X、Y、Z來按L，就出現可利用無敵狀態來進行遊戲的選項。

隱藏樣本遊戲

在目錄畫面中，只要按住L和R來選擇樣本遊戲S1或S2來玩，就會出現隱藏的樣本遊戲「雅」和「ELFIN」。

移動遊戲標題

在標題畫面當可使用游標來移動標誌時，只要按住A或C來按十字掣就可自由伸縮標誌。

i miss you.

如果閣下是《咾喱方塊》或《魔導物語》系列的擁躉，那麼便一定對它們的音樂相當熟悉，這隻繼承了COMPILE推出已有十多集的DISC STATION光碟雜誌，除有負責上述作品音樂部份的田中勝己親身演出之宣傳錄影帶外，還有各種迷你遊戲及卡拉OK模式等。

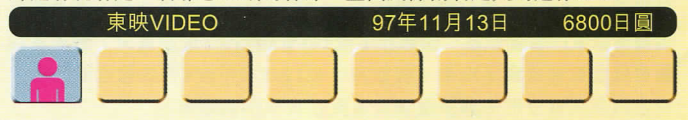
COMPILE　97年10月30日　1980日圓



蒙面超人作戰檔案1

完全是為蒙面超人擁躉而設的資料集，內容圍繞著1、2號合共100集的TV版和劇場版，可說是其電腦版資料碟加上精采的變身和必殺技片段所製成，資料方面分為作戰檔案、怪人檔案和超人檔案等5大類，詳盡豐富，此外還有玩者是一名邪惡組織的幹部、企圖剷除兩名超人的迷你SLG。

東映VIDEO　97年11月13日　6800日圓



© 1997 ORACION,INC.・© Sada Soft / CIA・© GAINAX / Project Eva.・テレビ東京・NAS © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997.・© Athena・© COMPILE 1997



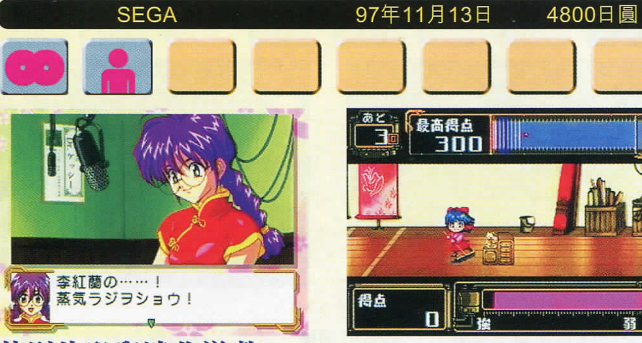

觀賞TV版片段

在選擇檔案畫面裏先按藍色按鈕，待音效出現再選ライダーファイル就會追加ムービー這項目，以十字掣作選擇後按A或C便會播放。

櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW

繼《花組通訊》後另一隻SAKURA迷珍藏之作，雙CD內容包含了觀賞與遊戲要素，收錄有由橫山智佐與富澤美智惠等聲優親身演出、根據遊戲內歌戲改編於東京厚生年金會館舉行的《櫻大戰歌謠SHOW》，此外還有與女角們息息相關的迷你遊戲如櫻的抹地和堇奈的擊碎瓦片等。

SEGA　97年11月13日　4800日圓



特別片段與迷你遊戲

只要依照下表的條件來選擇，就可令各種特別片段及迷你遊戲出現。

項目名稱	出現條件
《FEELING COUPLE》	選擇觀看全部DJ的通訊
《因為愛》和《櫻大戰2預告》	在《FEELING COUPLE》與任何一人約會來觀看活動寫真
《從帝國關連業者處知道的》	選擇觀看DJ播放的CF
《遊戲百科》	選擇玩DJ主持的迷你遊戲
米田的迷你遊戲	在《FEELING COUPLE》與任何一人約會來觀看活動寫真
彩美與三人娘的迷你遊戲	在《FEELING COUPLE》與全部女孩約會

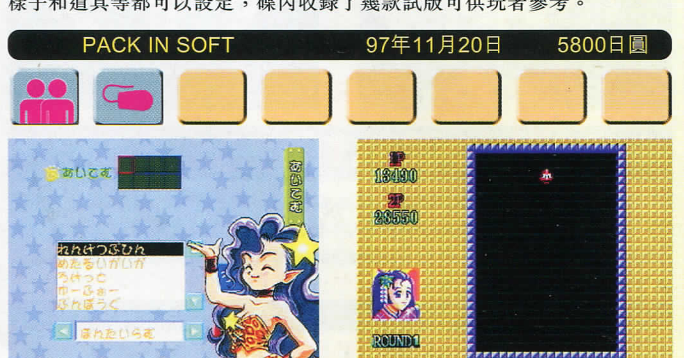
布公仔回轉

當收音機正播放DJ的選曲時，若按A或C就可令畫面左下方的布公仔回轉起來。

做隻墮落遊戲

它的最大賣點除了有不少赤井孝美的插圖外，就是玩者可自行設計一隻原創砌磚遊戲，由基本玩法、磚塊模樣、磚塊消失規律、背景以至角色樣子和道具等都可以設定，碟內收錄了幾款試版可供玩者參考。

PACK IN SOFT　97年11月20日　5800日圓



貞本義行插畫集

負責替《新世紀EVANGELION》和《冒險少女娜汀亞》等作品繪畫插畫的貞本義行之電子畫集，碟內合共116幅畫面都是以高解像來顯示，甚至是早期作品《王立宇宙軍》都有被收錄，配合悅耳動聽的BGM讓用家觀賞，此外還有貞本對自己作品的解說片段。

GAINAX　97年11月27日　4800日圓






SEGA AGES/MEMORIAL SELECTION VOL.2

以世嘉在1979至1985年曾推出的6款業務用遊戲作為主題的收藏集，基本上已盡量做到完全移植效果，收錄遊戲有利用刀對付敵方侍的《侍》、F-1賽車《摩納哥GP》、縱向射擊《星際戰機》、把蛋推向終點的《心跳企鵝》、尋寶動作遊戲《仙巴之謎》與及全方向捲軸ACT《忍者公主》。

SEGA　97年11月27日　4800日圓



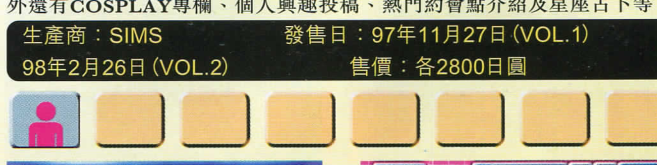
真正街機模式

首先要分別在碟內的6款遊戲取得一定分數，以足夠在PLAY DATA簽名記錄下來，這樣在遊戲標題主目錄的選項裏就會追加GAME MODE項目，在此模式只要按住L或R來開始遊戲就會變成和街機版相同的縱向畫面模式。

MESSAGE NAVI系列

有別於一般要樂作品的用家參與型軟件，較像刊載各種娛樂資訊的雜誌，碟內收錄有合共1000名投稿者的個人資料，包括姓名、年齡、聯絡電話和其照片等讓使用者參考，可利用便利的檢索系統來快速搜索，除此以外還有COSPLAY專欄、個人興趣投稿、熱門約會點介紹及星座占卜等。

生產商：SIMS　發售日：97年11月27日(VOL.1)
98年2月26日(VOL.2)　售價：各2800日圓






© 石森プロ・東映 © 1997 東映ビデオ・© SEGA ENTERTAINMENT LTD.,1997© RED 1996・© NINELIVES / クエスト / Victor Interactive Software / イラスト 赤井孝美・© GAINAX・© SEGA ENTERPRISES,LTD.1997・© シムス

悠久的小箱OFFICIAL COLLECTION

專為《悠久》支持者而設的收藏碟，內容圍繞着它兩集的各種設定資料，包括有連同未曾公開過的所有原畫、《悠1》所使用的角色聲音、兩集人物資料介紹、《悠2》的預告片段和《悠1》的高畫質故事片段，再加上精心設計迷你問答集而製成的。

MEDIA WORKS　97年12月11日　2980日圓





ULTRAMAN圖鑑2

特攝片系列《ULTRAMAN》的資料專集第二彈，今次取材自《歸來的超人》、《超人A》和《超人太郎》這3套作品，內容相當豐富包括有詳盡文字素材、變身畫面、原作片段、故事背景、怪獸圖鑑與及地球防衛軍的隊員及裝備解說等，如插上MPEG咭更可觀看全畫面尺寸的高質素片段。

講談社　97年12月18日　6800日圓










音樂小說創作室2

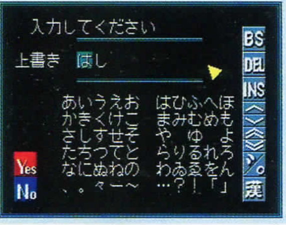
這是讓欠缺編寫電腦程序知識與省免繪畫圖畫的用家，去製作近年相當受歡迎的音樂小說之軟件，碟內藏有大量BGM、效果音、背景靜止畫和各種素材可供使用，至於其最大賣點則是可對應SATURN的專用鍵盤，直接輸入小說內文遠較使用手掣為方便。

ASCII　97年12月18日　5800日圓











DJ wars

可親身扮演的士高DJ的另類模擬遊戲，在DJ-RPG模式中玩者可根據資料報導來分析區內賓客的音樂取向與人流分佈，從而決定到哪間的士高演出，並以新作流行榜走勢選擇當晚播放的歌曲，再配合適當的混音效果製造出別豎一格的音樂以滿足客人，此外還有純粹自娛用的錄音室模式。

SPIKE　97年12月18日　5800日圓





惡魔全書 第二集

甚得玩家們歡迎之RPG《SOUL HACKERS》的資料集，所有在遊戲中出現過的惡魔均能在此找到，這種高質素作畫可利用高解像度顯示模式來作隨意縮放，另外還可把碟內所有惡魔進行模擬2身合體或造魔合體等，至於最特別的當然是有關遊戲故事前傳的電子小說。

ATLUS　97年12月23日　2800日圓







觀看頭目角色

首先要觀看惡魔全書模式中的所有惡魔，接着主機內儲存資料管理畫面的顯示文字就會變成「ボスモ、ミレル、、」，這樣便能在惡魔全書模式觀看遊戲中的各頭目。

JUNGLE PARK~SATURN島

沒有特定目的之消閒遊戲，主角是一隻居住在奇妙島嶼的猴子，島上可分為四個不同季節氣候的區域，玩者可前往島內大約30個地點去進行不同形式的迷你遊戲，由滑雪、游泳、保齡球以至高爾夫球和小型賽車等應有盡有，此外還有連同猴子精品的初回特別版發售。

BMG JAPAN　98年1月15日　4800日圓(5800日圓)







卒業ALBUM

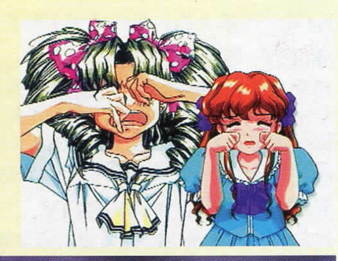
育成遊戲系列《卒業》10周年紀念資料集，收錄了來自《卒業》、《卒業II》、《卒業CROSS WORLD》與及《卒業III》合共17名女角高解像度原畫的GRAPHIC BOX，此外還有《卒業III》的宣傳用片段和開場動畫以及訪問負責聲優等的MOVIE BOX。

小學館PRODUCTION　98年1月15日　3800日圓




© 1997 Starlight Marry / Mediaworks Inc.· © 1997 円谷プロ © 1997 講談社 · 1997 ASCII · © Spike 1997 · © ATLUS 1997 · DIGITALOGUE Co.,Ltd. / SARU BRUNEI Co.,Ltd. / BMG JAPAN Inc.,1997.

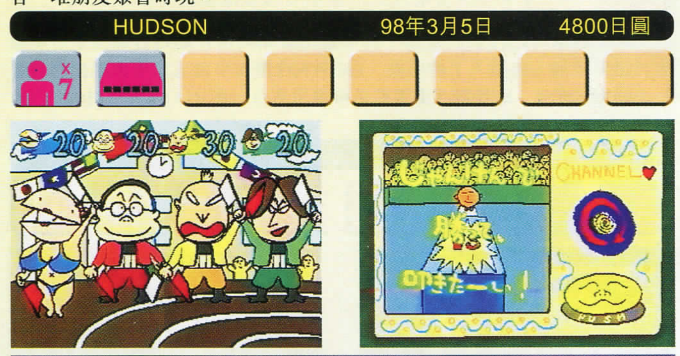




電波少年的遊戲

取材自日本頗受歡迎綜合性節目《進去！電波少年》的迷你遊戲集，收錄了合共10款曾經在該節目內出現過難度不高的迷你遊戲，再加上提供100款像「說出自己體重」或「把腳掌展示給其他人看」等懲罰予戰敗者，相當適合一堆朋友聚會時玩。

HUDSON　98年3月5日　4800日圓



WONDER 3／ARCADE GEARS

CAPCOM使用CP SYSTEM基版年代的人氣作品之一，其特點是分別收錄了傳統橫向動作《ROOSTER》、橫向射擊《CHARIOT》與及推磚《DONPULL》這3款類型完全不同的遊戲，每款不論在角色設定或結構上都屬水準之作，此外隨碟還附送一份小型攻略本。

XING　98年3月5日　5800日圓



使用LV.2輔助精靈

在《ROOSTERS》中，只要在暫停時按住L和R來順序輸入X、Y、Z、A，就會馬上出現已升級的輔助精靈阿卡比(會吐火炎)。另外，若在暫停時按住L和R來順序輸入X、Y、Z、B就會是已升級的輔助精靈施本(會發射導向彈)，若按住L和R來順序按X、Y、Z、C則會是已升級的輔助精靈歌連(會噴火球)；注意這秘技在每局遊戲裏只可使用一次。

使用最強武器

在《ROOSTERS》中，只要在暫停時按住L和R來順序輸入X、Y、Z、↑、↓，就能使用威力最強的武器SUPER BOMB。

火力變成最強

在《CHARIOT》中，只要在暫停時按住L和R來順序輸入X、Y、Z、A，就能馬上使用等級最強的WIDE SHOT。另外，若在暫停時按住L和R來順序輸入X、Y、Z、B，就可使用等級最強的RAPID SHOT，如按住L和R來順序輸入X、Y、Z、↑、↓則會返回最初期的狀態；注意這秘技在每局遊戲裏只可使用一次。

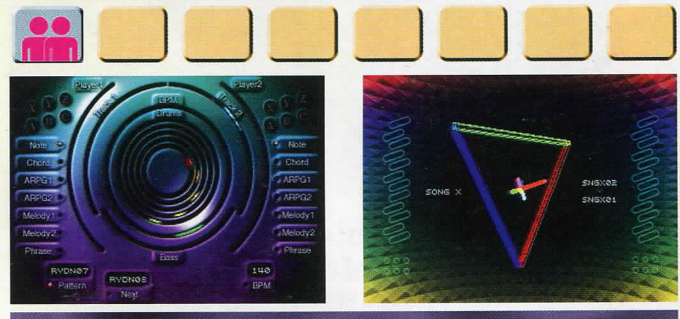
自由跳關

在《DONPULL》中，首先在暫停時順序按A、B、C、C、C，然後按需要跳關關數的對應按鈕次數(A是1關，B是10關，C是20關；如想跳32關即是按A、A、B、C，如此類推)，再按X就能馬上跳關。

TECHNO MOTOR

無需接駁專用鍵琴亦可自行作曲的音樂用軟件，此碟可讓玩者利用SS手掣彷如擁有電結他、鍵琴和電子合成器那樣，實時編製由鼓、低音結他和另外兩種音效合共4條聲軌構成的樂曲，其中音效是包含超過一萬種不同音色的樂器和效果音，不遜色於其他高檔產品。

電子MEDIA SERVICE　98年3月26日　4800日圓



GRANDIA~DIGITAL MUSEUM

RPG名作《GRANDIA》的資料性收藏集，收錄了大量有關這遊戲的各種設定資料，玩者可從博物館內的房間觀看登場角色表情集、世界觀、角色及怪物設定原畫和數據資料等，還有數款與故事毫無關係的迷你遊戲和收音機劇場這類有趣內容，此外亦有4個原創迷宮讓玩者再續前緣。

GAME ARTS　98年5月28日　3500日圓



早食王2人對戰

首先在接上1P和2P手掣的狀態下啟動電源，然後在出現迷遊戲早食王的標題畫面時按2P的L＋R＋A＋十字掣任何一方，就會進入1P與2P的選擇角色畫面進行2人對戰，不過對戰過後卻會變回原本的單打模式。

王様遊戲

題材經常圍繞美女的SOCIETA代官山最新作，8名美少女全部為經常出現在電視雜誌的性感偶像，這隻清閒遊戲設計了爬竹桿和打槌子等迷你遊戲，只要擊敗她們就可觀看其性感畫面及精采片段，此外更可懲罰她們像強逼穿著極性感的服裝或利用羽毛等道具來折磨她們。

SOCIETA代官山　98年5月28日　6800日圓

18↑



© MARCUS · IMAGE WORKS · HEADROOM · SHOGAKUKAN · PRODUCTION 協力: 青二プロダクション · © 1998 HUDSON SOFT, NTV, I&S / 「進め！電波少年」 © NTV · © CAPCOM 1991 / XING 1998® TEZUKA PRO. · © Denchi Media Services Co.,Ltd.,1998. · © 1998 GAME ARTS / ESP キャラクターデザイン / 草彅琢仁 世界設定デザイン / 小林治 · © Societa daikanyama,1998.

GROOVE ON FIGHT

《豪血寺一族》系列第3集，與前作一樣採用2對2的戰鬥方式，不同之處是玩者可在對戰中途換人，此外還可使用雙重攻擊、援護攻擊和友情POWER等技巧；故事以2015年眾人為爭取成為豪血寺一族新族主而展開。

ATLUS　97年5月16日　5800日圓(7800日圓)







使用3名隱藏人物＋贈品模式

只要以任何一個人物完成遊戲，就會追加收錄了人物畫集的贈品模式。另外，若能以3名角色完成遊戲的話便可選用隱藏角色DAMIAN，至於以6名及9名角色完成遊戲則會分別出現BRISTOL和變成惡魔的BRISTOL。

改變服裝

當使用POPULA並且取得勝利，只要在KO出現時保持按着特定按鈕，她就會改為穿着對應的服裝。A是女警，B是天使，X、L或R是體育裝，Y是學校泳衣，Z是運動服裝，START是魔法師。

D-XHIRD

設定了相當多新系統的3D多邊形武器格鬥遊戲，其中較特別的有擋格打擊技後反擊的超防禦、被對手的武器擊中後進行武器破壞的白羽取與及發動簡易連續技的自主連等，至於模式除了單打模式與對戰模式外，還有練習模式、時間模式和角色設定資料集。

TAKARA　97年5月30日　5800日圓





4大隱藏角色

無論在哪個難易度，只要以沒有續關的情況下進行遊戲，直到最後把頭目IZANAGI擊倒，便會發生和隱藏人物SHADOW BOY的戰鬥。若能在不續關下將他打敗最後就會有一場與EIJI的特別戰鬥，打敗他後會出現和平時不同的完結畫面，與及在重新開始遊戲時可選用EIJI及SHADOW BOY二人。另外，在任何難易度若使用任何一位人物完成遊戲，就可選用VENUS與及IZANAGI。

一開始選用所有角色及遊戲模式

先將遊戲碟放入主機並啟動電源，接着在SEGA標誌過後的NOW LOADING字樣出現時保持按住X、Y、Z、L和↘不放，就會出現能自行決定使用角色、遊戲模式與及觀看ENDING動畫的DEBUG畫面，利用十字掣來進行選擇，按B便可返回遊戲裏。

脱去KAREN的裙子

在標題畫面，先按住L、R、←、X、B、C來按START開始遊戲，接着在KAREN將會出場前的讀碟畫面保持按住A、B、C，她的裙子就會變成半透明，若保持按住X、Y、Z則可令其裙子消失。此外，不論難易度如已使用KAREN來完成遊戲，那麼在她出場前的讀碟畫面保持按住A、B、C，其裙子就會變成透明，如按住X、Y、Z就能使其裙子消失。

隨意改變鏡頭角度

無論在哪個遊戲模式，只要在進行途中按START暫停，然後同時按B、X、Z就可隨意改變畫面角度。操作方面十字掣是改變鏡頭方向，按A是轉換為1P角色，B是2P角色，L、R是放大縮小，Z與C是改變鏡頭上下方向，同時按X、Y、Z則可令PAUSE字樣消失。

變身為SHADOW BOY

在使用BOY的場合當體力與防禦等級計都閃着紅色時，同時按L＋R就會變身為SHADOW BOY。

畫廊模式

在啟動電源後，只要從最初的讀碟畫面起保持按住↙、X、Y和Z，就會出現原本需要完成遊戲才會出現、收錄了不少圖畫的畫廊模式。

WAKU WAKU 7

傳統的橫向1對1格鬥遊戲，其卡通化畫面與及有趣角色造型令它不致流於過度單調，而引入了特殊技、DOWN攻擊和中段攻擊等系統使玩者有較大的空間發揮；最特別之處當然是可選用來自同廠《GALAXY FIGHT》的隱藏人物BONUS君。

SUNSOFT　97年6月20日　5800日圓(7800日圓)







追加選項設定

在標題畫面先按着X、Y、Z、↑來按START，若在模式選擇畫面的左上角出現「ACTIVE TURBO」便代表成功，接着進入遊戲設定畫面只要把游標移到最後一項WINNING MARK之後，再向下移就會出現更改速度的TURBO MODE與及改變日期的CALENDAR MODE這兩個隱藏選項。

使用黑色角色

在街機模式中，只要在選擇角色時按住↓來按L作決定，就能使用和平時不同的黑色角色進行遊戲。

改變勝利對白的語氣

在每局戰鬥過後，只要在勝利對白出現前按住輕P、重P、輕K或重K，就會出現由低至高挑釁程度的勝利對白。

羅媚斗RABBIT

相當有趣的橫向格鬥遊戲，故事以中國大陸作為舞台，8名身為暗殺者的主角各自持有獸神珠，利用它可召喚出能增強角色攻擊力與較強判定的獸神，更可發動其專用必殺技及超必殺技，此外遊戲還設定了各種COMBO技和令對手瞬間不能移動之拂走技。

EAV　97年6月27日　5800日圓



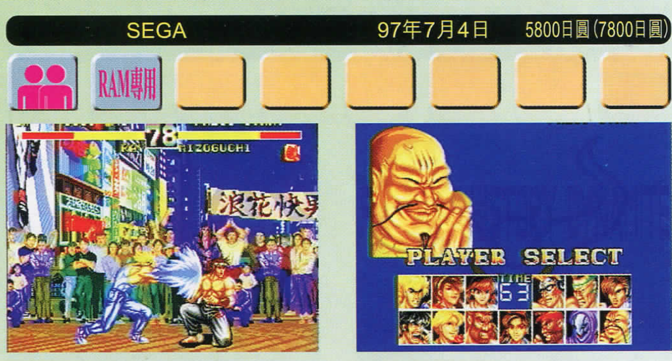
© ATLUS · © TAKARA · © 1996,1997 SUNSOFT · © Electronic Arts Victor 1997

FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

橫向格鬥遊戲《FIGHTER'S HISTORY》的續篇，玩法與一般放波昇龍FIG差不多，較特別的地方是全部13名登場角色都有指定弱點，若被連續擊中則會馬上暈倒，另外部份角色還設定了隱藏必殺技。

SEGA　97年7月4日　5800日圓(7800日圓)

RAM專用



角色隱藏技一覽表

角色	隱技名	指令
溝口誠	通天碎	←↙↓＋4個擊同時按
	SPECIAL TIGER BAZOOKA	↓↘→＋4個擊同時按
嘉納亮子	肩車	敵接近→↗↑↖←＋P
	對空手刃	↓＋重P
	縱四方固	敵接近↘＋重P，再↓↓＋P
李典德	猛虎硬爬山	←→↙↘＋輕P＋重P
	超絕招步法	↓↘→←＋P
MARSTORIUS	DRILL POWER SLAM	敵接近→↗↑↖←＋P
	FLYING KNEE DROP	↓（貯）↑＋K
劉飛鈴	清降白鶴雙飛拳	↓（貯）↙↘↗＋P
	踵落腳	跳至頂點時↓＋重K
RAY MCDOGALL	THUNDER DYNAMITE	←（貯）→→＋P
JEAN PIERRE	RON DART	→（貯）↓↙←＋K
MATLOK JADE	LOOP HURRICANE	↓↑＋輕K＋重K
ZAZIE MUHABA	DECI踵落	↑↓＋K
柳英美	FIRE PINTA	連按輕P與輕K

LAST BRONX

移植自世嘉AM 3研業務用現代武器FIG《東京番外地》，系統基本上沿自《VIRTUA FIGHTER》，相比下充滿逼力的畫面效果令玩者感到更為刺激，至於使用木刀、雙截棍和木槌等武器的登場角色合共有8人；此外還附送收錄有練習模式等項目的SPECIAL DISC。

SEGA　97年8月1日　6800日圓





快速看到製作人員名單

無論使用哪一名角色，只要在擊倒最後敵人的一瞬間按住A或C不放，就會快速出現製作人員的名單。

特別背景音樂

假如將要進入TOMMY、LISA或KUROSAWA的版面，只要在之前的讀碟畫面按住A和R不放，那麼BGM就會變成經過重新編排的版本。

使用REDEYE

只要分別符合以下3個條件：(1)在教室模式觀看「聽取全部說明」8次以上；(2)在道場模式出現「OK」超過256次，不斷重覆輸入簡單的招式亦可；(3)觀看全部8名角色的個人介紹，這樣便可使用隱藏角色REDEYE。

更換武器

首先在教室模式觀看「聽取全部說明」8次以上，跟着在任何模式中當選擇角色時如角色是位於左排就按住←(右排則按住→)來作決定，這樣便可使用更換了武器的角色進行遊戲。

追加遊戲難易度

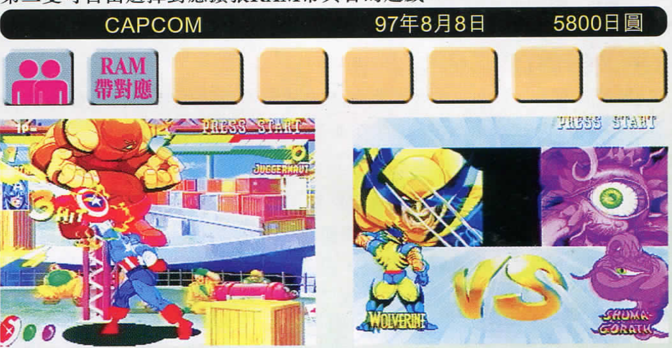
只要在道場模式出現「OK」超過256次，就會增加遊戲難易度的選擇，當然不斷重覆輸入簡單招式亦可。

MARVEL SUPER HEROES

登場人物皆屬於美國漫畫出版社MARVEL的格鬥遊戲，有別有大家耳熟能詳的蜘蛛俠、變型俠醫和美國隊長等，系統基本上以同廠推出之《X-MEN》為主，創新點是引入了角色可作一定時間強化的寶石能力系統；此乃第二隻可自由選擇對應擴張RAM帶與否的遊戲。

CAPCOM　97年8月8日　5800日圓

RAM帶對應



使用THANOS

先完成遊戲一次，然後在選擇角色畫面裏(SHORTCUT要設定為OFF)輸序按↑、↑、重拳、中拳、輕拳，就可使用THANOS。

使用DR.DOOM

先完成遊戲一次，然後在選擇角色畫面裏(SHORTCUT要設定為OFF)輸序按↓、↓、輕腳、中腳、重腳，就可使用DR.DOOM。

使用ANITA

先完成遊戲一次，然後在選擇角色畫面裏(SHORTCUT要設定為OFF)輸序按↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑、輕拳、中拳、重拳，就可使用來自《VAMPIRE HUNTER》的ANITA。

雙方不可使用寶石

在對戰模式中只要在戰鬥開始前1P與2P都按住L、R不放，那麼進入戰鬥後雙方便不能使用寶石作協助。

使用另一種顏色

首先在選項畫面將SHORT CUT設定為OFF，接着選擇角色時如所選角色是位於上排便保持按着↑(下排則按住↓)3秒以上才作決定，這樣角色的顏色就會產生變化。

隱藏勝利畫面

首先在選項畫面將SHORT CUT設定為OFF，然後以街機模式進行遊戲，只要在對人戰中取得特定數目連勝時是以INFINITY SPECIAL來取勝，在勝利對白畫面就會出現隱藏角色。

連勝數目	隱藏角色	連勝數目	隱藏角色
20	ANITA	40	豪鬼
60	ANITA	80	鈴鈴
100	ANITA	108	鈴鈴×8

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997.© DATA EAST CORPORATION · © SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997.· © MARVEL SUPER HEROES™ & © MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.© CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS INC.

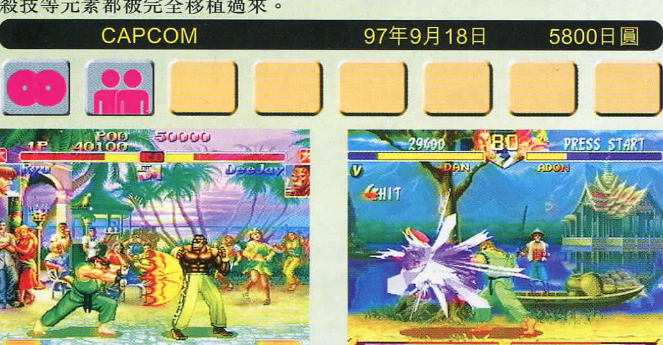
游標高速回轉

在SHORT CUT設定為OFF的情況下進入選擇角色畫面，只要按住←或→不放那游標便會作高速回轉。

街頭霸王COLLECTION

九十年代最具代表性格鬥遊戲《街頭霸王》系列的精選集，分別收錄了業務用版本《超級街霸》、《超級街霸II X》與及原創版本《街霸ZERO 2'》，特別是在《ZERO 2'》裏連街機版《ZERO 2 ALPHA》的真．豪鬼模式和追加必殺技等元素都被完全移植過來。

CAPCOM　97年9月18日　5800日圓



《超級街霸II X》使用豪鬼

在《超級街霸II X》裏，不論街機模式或是對戰模式，只要在選擇角色時將游標移到RYU上，再按住L來按R作決定便能使用豪鬼。

使用《超級街霸II》角色

在《超級街霸II X》裏，只要在選定所使用的角色時快速輸入下表指令，就能使用樣子和必殺技均與《超級街霸II》時期相同的角色；若不按輕P而改為按輕P＋輕K則會變成2P顏色。另外，在對戰模式中如果將游標移向角色後按住L或R來作決定，亦可使用《超級街霸II》時的角色。

角色名稱	指令	角色名稱	指令
RYU	→→→←＋輕P	KEN	←←←→＋輕P
CHUN-LI	↓↓↓↑＋輕P	GUILE	↑↓↓↓＋輕P
BLANKA	→←←←＋輕P	ZANGIEF	←→→→＋輕P
DHALSIM	↓↑↑↑＋輕P	E.HONDA	↑↑↑↓＋輕P
T.HAWK	→→←←＋輕P	FEI-LONG	←←→→＋輕P
CAMMY	↑↑↓↓＋輕P	DEE JAY	↓↓↑↑＋輕P
M.BISON	→←→→＋輕P	BALROG	←→→←＋輕P
SAGAT	↑↓↓↑＋輕P	VEGA	↓↑↑↓＋輕P

《街霸ZERO 2'》使用CAMMY

在《街霸ZERO 2'》裏，首先在街機模式使用VEGA並以最高分數取得排名第1位，接着在簽名時輸入「CAM」便可，這樣在對戰模式和訓練模式就可使用CAMMY，留意於訓練模式時是需要把游標移向VEGA後按START掣2次才會出現。

使用真．豪鬼與被太陽曬黑了的櫻

在《街霸ZERO 2'》裏，選擇角色時只要把游標移到豪鬼或櫻的方格上，然後按START掣5次來選人就可使用真．豪鬼或被太陽曬黑了的櫻。

改變SURVIVAL模式出場人物次序

在《街霸ZERO 2'》的SURVIVAL模式中，選擇角色時如按住L來作決定，就會出現與平時不同的角色出場順序，若按住R的話則會變成另一順序。

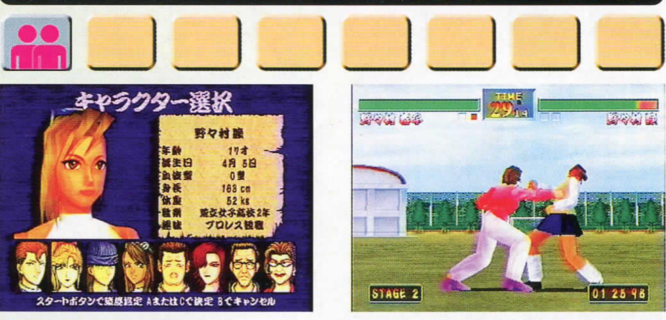
ORIGINAL COMBO持續與連擊

在《街霸ZERO 2'》的練習模式中，選擇角色時只要按住L超過3秒才作決定，就可在發動OC後令持續時間變成無限；若按住R超過3秒才作決定則可在按着掣時產生連擊效果。

御意見無用

由數名被稱為「鐵人」之日本格鬥遊戲高手給予概念的3D FIG，遊戲着重人物個性與系統上的合理性，基本8名角色為上班一族、女學生和肥大嬸等，有趣非常，至於操作則採用VF系統，再加上像帶防禦破壞特性的連續技和被對手追打時可受身回避等特殊設定。

KSS　97年10月2日　5800日圓



隱藏角色使用條件

在街機模式中，首先設定難易度為通常或以上、不改動自己和電腦的體力與及對戰勝利局數最少為2回合，這樣只要以指定角色來完成遊戲就能使用對應隱藏角色。

隱藏角色	出現條件
池袋サラ	以葛木亞矢和野野村春子完成遊戲
新宿ジャッキー	以宮澤拳兒和鈴木茂夫完成遊戲
ブンブン丸	以鮫島龍司和野野村瞳完成遊戲
柏ジェフリー	以相澤徹和高倉ケイ完成遊戲
無道	任何角色以困難的難易度完成遊戲

各種隱藏要素出現條件

鐵人對戰模式	以困難的難易度完成遊戲
改變能量計樣子	選用任何一名鐵人完成遊戲
大頭模式	選用4名鐵人與及無道完成遊戲
KO限制模式	起動遊戲超過30次
重力設定模式	以困難或以上的難易度在5分鐘內完成遊戲

練習時顯示指令

在練習模式中，只要在選擇角色時保持按着↓直至讀碟完畢練習開始，畫面上就會顯示所輸入的每個指令。

改變角色顏色

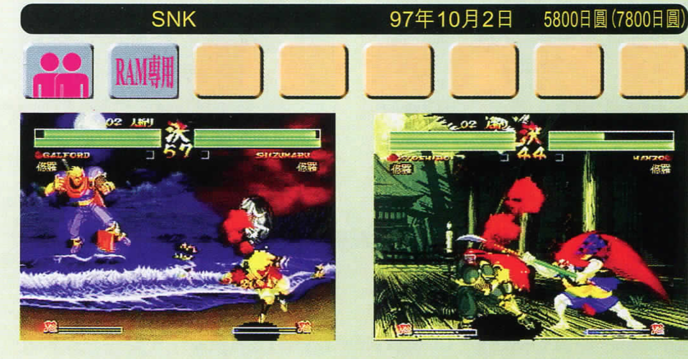
選擇角色時按住L＋R來作決定。

侍魂天草降臨

武器格鬥遊戲系列《侍魂》之第四集，系統主要取自上集，保持眾角色羅刹與修羅屬性上的分野和能破壞武器的超必殺技，新增元素有怒爆發與14連斬等，至於登場人物則增加了風間蒼月、風間火月、譚姆譚姆、莎朗度和柳生十兵衛至17人，另外亦增設了練習模式。

SNK　97年10月2日　5800日圓(7800日圓)

RAM專用



© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.· © 1997 KSS キャラクターデザイン:加瀬あつし · © 1996 SNK

使用壬無月斬紅郎
在對戰模式的選擇角色畫面裏，只要按住Y來按A就可使用隱藏角色壬無月斬紅郎。

斷末奧義出現條件
要令斷末奧義發生，必要條件是(1)在任何一個回合內勝利時間為剩餘40秒以上；(2)曾使用武器轟飛必殺技1次以上；(3)需要利用A擊來給予敵人最後一擊。假如符合以上3點，畫面上就會出現斷末奧義的指令，只要跟着來輸入便可，不過留意在單打或對戰模式當對手是奈戶流留或梨舞流留，與及單打模式中對手是天草或斬紅郎的情況下，是不會發生斷末奧義的。

自決技
只要在比鬥時輸入←→↘↓＋輕斬＋腳，玩者角色的體力就會馬上變0輸掉，不過到下一回合時怒計便會變為MAX狀態。

ASUKA 120% LIMITED BURNING Fest. LIMITED

曾於多部機種推出過的美少女格鬥遊戲移植版，不但畫面質素高就連系統亦相當講究，除必殺技和名為最終奧技的超必外還有3種程度的跳躍、技的相殺和解拆投技等。故事方面以隸屬於各個不同學會的11名女孩子為替屬會爭取經費，因而在超級格鬥大會互相比試。

ASK講談社　97年10月9日　5800日圓







使用兩大隱藏人物
只要啟動遊戲至一定時間，便可在故事模式以外選用兩名隱藏人物，當遊戲中的對戰時間累積至10小時以上，就會追加化學部部長．扇谷鐵子，方法是將游標向上推直至推離角色框。假如對戰時間累積至20小時以上，則可使用繚亂女學院學院長．新堂源一郎，要選用他只需把游標向下推出角色框便行；以下是二人的必殺技一覽表。

鐵子

必殺技	遠心破碎拳	↓↘→＋A or B
	PHENOMENON CRASH (可空中使用)	↓↓＋A or B
	IMPACT CHARGE	↓↙←＋＋A or B
	MACH JAB	連按A or B
最終奧義	遠心連殺拳	↓↘→＋A＋B
	超PHENOMENON CRASH	↓↙←＋A＋B
特殊技	扇谷COMBINATION	→＋AAA

源一郎

必殺技	乾坤一擲	↓↘→＋A or B
	質實剛拳	↓↓＋A or B
	疾風怒濤	↓↙←＋A or B
最終奧義	臥龍點睛	↓↘→＋A＋B
	泰山鳴動	↓↓＋A＋B

選擇角色的服裝顏色
不論在任何模式，只要在選擇角色時按特定掣的組合來作決定，就可使用相對的服裝顏色來進行遊戲，分別是(A或C)、(L或R)與(L＋R)。

追加選項設定
在設定畫面中，只要按L就會跳到可選擇防禦模式等項目的對戰選項畫面，若按R則會進入可轉換操作按鈕的一般選項畫面。

DEAD OR ALIVE

這是首批第三廠商利用MODEL 2基板所推出之業務用遊戲的移植版，採用基礎為《VF》系再加以改良的3D格鬥系統，雖然沒有RING OUT的設定，但卻改為若角色被擊至場外的DANGER ZONE就會馬上轟飛受傷，當然最吸引玩家的便是3名女角令人心動的驚人身段。

TECMO　97年10月9日　5800日圓







使用頭目角色雷度
不論任何難易度及有否續關，只要在體力計為NO LIMIT以外的狀態下以全部8名角色來完成街機模式或TIME ATTACK模式，就可使用頭目角色雷度。

重播錄影模式
只要在KO對手之際按住A和C，那麼在重播時畫面右下角有REPLAY字樣便算成功，這樣的話在重播片段中按B就會像錄影機般回帶從頭開始播放。

爆炸模式
只要在選擇角色時按住L和R來作決定，就會以全部地板為DANGER ZONE的爆炸模式進行遊戲，這時除了練習和對戰模式外遊戲的完成時間將會分為一般模式和爆炸模式來統計。

選擇勝利姿勢
在重播畫面出現時，只要按住A＋B、B＋C或A＋B＋C不放角色就會擺出對應的勝利姿勢。

特殊設定出現條件
只要符合下表內任何一個出現條件，在選項畫面就會追加可作其他調整功能的特殊設定項目。

項目名稱	效果	出現條件（符合A或B都可）
FIGHTING ORDER	設定街機模式中敵方角色的出場次序，共有3種	(A) 5分鐘內完成計時模式 (B) 遊戲啟動時間累積超過40小時
RING SIZE	設定擂台面積大小，共分3種	(A) 完成街機模式內的正常模式 (B) 遊戲啟動時間累積超過3小時
DANGER ZONE	設定DANGER ZONE面積大小，共分3種	(A) 完成街機模式內的爆炸模式 (B) 遊戲啟動時間累積超過6小時
DANGER DAMAGE	設定被DANGER ZONE炸到的受傷程度，共分5種	(A) 在SURVIVAL模式擊倒超過10人 (B) 遊戲啟動時間累積超過10小時
DANGER BOUNCE	設定被DANGER ZONE炸到後彈起的高度	(A) 簽名時輸入「DOA」 (B) 遊戲啟動時間累積超過20小時
SYSTEM VOICE	將系統音效設定為霞（KASUMI）的聲音	(A) 除訓練模式外要使用霞超過100次 (B) 遊戲啟動時間累積超過80小時

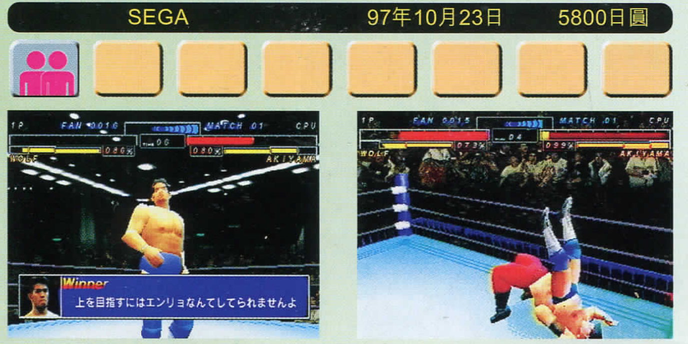
隱藏版面
先選用TINA以正常或以上的難易度完成遊戲，這樣便進入可選用她的女牛仔隱藏服裝狀態，跟着若使用TINA之女牛仔服裝並且符合以下條件：(1)在街機模式進行中亂入挑戰；(2)在對戰模式第一場開始時是1P位置；(3)繼續在對戰模式中勝出，這樣就會出現隱藏的西部版面。

© ASK Kodansha / Fill in Cafe 1997© Fill in Cafe 1997 / FAMILY SOFT · © 1996 1997 TECMO

全日本職業摔角FEATURING VIRTUA

夢一般的摔角遊戲，雖然是摔角遊戲但卻帶有很大的格鬥要素，登場人物方面除了大家熟悉來自《VIRTUA FIGHTER》系列的WOLF和JEFFRY外，還有日本實名摔角手像巨人馬場和四天王等共11人，以MOTION CAPTURE製成的角色動作配合旁述令真實性更高。

SEGA　97年10月23日　5800日圓



使用HYPER馬場1號及2號
首先在單打模式完成遊戲一次，接着再以這名角色進行單打模式，那麼在3冠戰以外的場合HYPER馬場1號就會隨機出現挑戰。打敗1號後，另一名隱藏人物HYPER馬場2號亦會隨機地出場，不論能否打敗他現在只要在對戰模式便可選用他倆，方法是將游標移至馬場上按住L來作決定，那便可使用HYPER馬場1號，按R的話則是2號。

使用馳浩
先選擇以FEATURING模式進行遊戲，接着將中途出現的隱藏角色馳浩擊倒，就能在對戰模式使用現職為國會議員的馳浩。

FEATURING模式出現逆轉標記
在標題畫面先把游標指向FEATURING模式的項目，然後按住L、R及一來作選擇，就會出現平常不會有的逆轉標記。

聲援比賽選手
只要按住2P手掣的L和R來進行1P單人模式，就能在比賽進行時利用2P手掣來聲援陣中選手，每個掣均有其獨特功能。

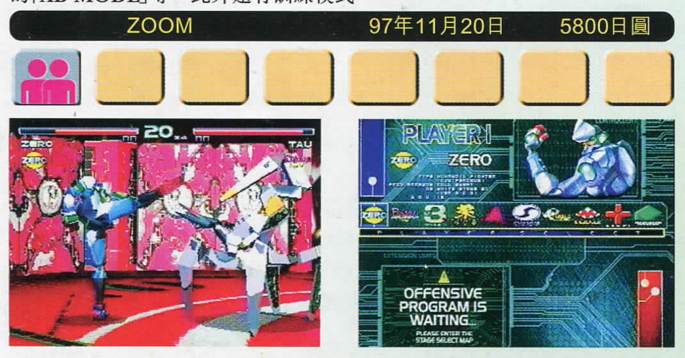
新聞模式
在FEATURING模式裏只要替自行製作的角色引退比賽，就會在標題畫面追加可自由選看新聞畫面的「SHINBUN」項目。

電腦對戰模式
只要按住1P手掣的L和R來開始對戰模式，便會變成由電腦角色互相對戰的觀戰模式，這時按1P的任何掣都會出現拍手或歡呼聲。

ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT

3D機械人格鬥《零式裝甲》另一版本，可說是PlayStation版兩集的外傳，基本系統與原作大致相同，譬如角色被一連串攻擊打中後便會令防禦力下降的「裝甲剝離」、退至場外可爬回戰線的「抓緊」和能使出強力連續技的「AB MODE」等，此外還有訓練模式。

ZOOM　97年11月20日　5800日圓



使用ZULU及XTAL
只要以NORMAL或HARD的難易度來完成遊戲，就可在對戰模式和練習模式中使用頭目級角色ZULU及XTAL。

使用NECO
首先要進入能夠使用ZULU和XTAL的狀態，這樣的話只要遊戲啟動時間超逾12小時，那便可在對戰模式和練習模式中使用特別角色NECO。

選用不同的顏色
只要進入能夠使用ZULU和XTAL的狀態，就可在選擇角色時按實L和8個方向掣的其中一個作決定，以選擇該角色8種對應顏色的其中1種來進行遊戲。

迷你遊戲MINI PHALANX
當遊戲的總啟動時間超過3小時，再進入按鈕設定畫面就會出現「TEST (1)」的項目，選擇它便可進入迷你射擊遊戲《MINI PHALANX》。

迷你遊戲摑打貓
只要進入按鈕設定畫面將全部掣設定為NO USE的狀態，就會出現「TEST (2)」的項目，選擇它便可進入名為《摑打貓》的迷你遊戲。

觀看NECO漫畫
首先要進入可使用隱藏角色NECO的狀態，接着在故事目錄中同時按X、Y、Z，就會出現COOL OLD STORY這個可觀看NECO為主角的攪笑貓漫畫選項。

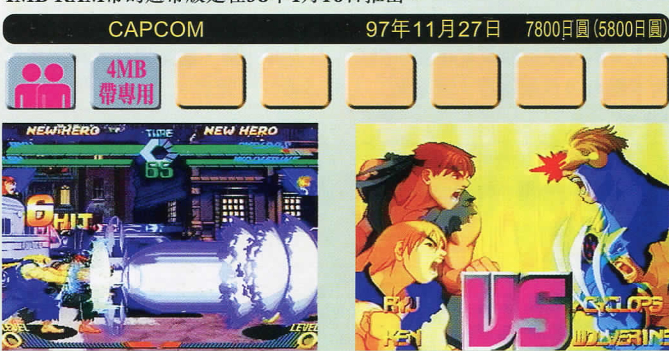
隱藏版面×3
在可以使用隱藏角色NECO的狀態下，選擇對戰版面時就會追加WHITE和BLACK兩關，若將游標指向BLACK後同時按L及R則會出現另一隱藏版面PIZZA。

X-MEN VS街頭霸王

來自美國漫畫英雄的《X-MEN》及《MSH》相繼得到好評後，CAPCOM將兩者優點與其皇牌《街頭霸王》混合產生此作，它採用2對2隊制形式進行，玩者可隨時更換出戰角色，系統方面着重AIR COMBO與超必殺技的配搭，此外還增設了二人合體超必殺技和二人反擊技等。順帶一提，淨碟不連4MB RAM帶的通常版是在98年4月16日推出。

CAPCOM　97年11月27日　7800日圓(5800日圓)

4MB帶專用



使用《ZERO》版春麗
在選人畫面先把游標指向春麗，然後按住START來作決定，就可使用《ZERO》版時的春麗，操作與判定是有點不同的。

以全滿COMBO能量計進行遊戲
不論遊戲的難易度，只要以HYPER COMBO FINISH 3次兼且沒有續關的狀態下完成遊戲，這樣在選項畫面就會出現COMBO GAGE的項目，如將它設定為FULL便能以全滿COMBO能量計的狀態來進行遊戲。

相同角色組隊及其他獎賞
不論難易度和有否續關，只要完成街機模式一次就可使用相同角色組隊，此外每名角色還增加2種新顏色供選擇與及可在選項功能將速度作10等級的調節；順帶一提，即使沒有完成過遊戲在對戰模式只要於戰鬥過後按着L和R亦可。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997.· © ZOOM Inc.,1997.· MARVEL COMICS, X-MEN ™ & © 1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

高品質效果音

在選項畫面中，只要把游標移到AUDIO後按L或R，便會出現效果音更為鮮明的SHARP S.E.項目。

隨機選擇角色

當選擇角色時，只要將游標移到最左邊一行並按住←(或是最右邊按住→)，游標便會作高速移動藉此來隨機選擇角色。

REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL

人氣格鬥系列《餓狼傳說》第六作，基本上是《REAL BOUT》的改良強化版，系統的最主要改動是由3條戰線變回二代時的雙戰線，因此每名角色的組合技和對線攻擊相對地作出變動，登場人物亦加入了唐福祿、陳鑫山、羅倫斯、古拉撒與及街機版之隱藏挑戰角色傑斯。

SNK　97年12月23日　5800日圓(7800日圓)







使用EX角色

不論在任何遊戲模式，只要在選擇角色時把游標移向ANDY BOGARD、唐福祿、BILLY KANE或BLUE MARY，並按住B和C來作決定，就可使用該角色所對應EX角色，至於其必殺技與判定則是比平常有點不同。

CHANCE FIGHT

只要在同一回合內挑釁對手達5次以上，就能夠在和下一名角色對戰時自動進入僅得一回合的CHANCE FIGHT，除出場人物是隨機選擇外，雙方角色開始時都是在可使用超必殺技或潛在能力的狀態，如能戰勝的話可取得2倍分數，輸掉亦能得一半；留意此模式在每局遊戲裏只會出現一次。

速攻生徒會

由著名業務用遊戲雜誌《GAMEST》負責監修的橫向格鬥遊戲，畫面採用較傳統的平面卡通形式來表達，系統方面為防止永久連續技等BUG出現它是由該雜誌的編輯反覆進行測試調整，至於故事則是取材自同名連載漫畫，登場角色的必殺技均跟足原著來編訂。

BANPRESTO　98年1月29日　6800日圓









使用三大隱藏角色

在故事模式中，只要使用5名或以上基本角色來完成遊戲，就可選用隱藏角色宇宙番長進行遊戲。接着使用宇宙番長來完成故事模式一次，在選擇角色畫面按住START來選用本田愛，就會出現另一名隱藏角色亘切的本田愛。取得此角色後只要再以她來完成故事模式，跟着在選擇角色時按住START來選取服部菜櫻子，便會出現第三名隱藏角色影之服部菜櫻子；下方是三人的必殺技及鐵腕必殺技一覽表。

宇宙番長

技名	指令
波動崩拳	↓↘→+P
波動爆雷	↓↙←+P
☆波動激砲	↓↘→+PP
☆反射雷射砲	↓↙←+PP

影之服部菜櫻子

技名	指令
霞切	↓↘→+P
猿渡之術	←↓↙+P
☆超忍法爆炎猿舞	↓↙←+KK

註：☆是鐵腕必殺技

亘切的本田愛

技名	指令
本田連打	P連按
本田對空	→↓↘+P
本田人工飛行道具	↓↘→+K
☆MEGA本田對空	→↓↘+PP
☆MEGA本田DIVE	空中→↓↘+PP
☆本田鐵球	↓↘→+KK
☆本田點點擊	↓→↘+KK

貓之聲

首先要達成使用上述三名隱藏人物的條件，接着在選項畫面就會出現系統音效及角色音效的項目，只要把系統音效和角色音效分別設定為TYPE C及TYPE B，這樣返回標題畫面後在移動游標時便會產生貓叫的聲音。

拳皇'97

超人氣平面對戰格鬥遊戲系列第四集，故事延續自前作關於草薙京等人與甦醒過來的OROCHI之激鬥，系統作出變更設定ADVANCED及EXTRA模式，好讓習慣了前兩集不同系統的玩家適應，此外還有矢吹真吾、七枷社和山崎龍二等新人物加入；SS版加入練習模式和精選圖片集。

SNK　98年3月26日　5800日圓(7800日圓)







特殊隊制組合

除了一般固定的隊際組合外，若選用特定人物來組隊並完成遊戲，就會出現和平時不同的完結畫面。

隊伍名稱	隊員組合
歷代主角隊	草薙京、TERRY、坂崎獠
準主角隊	二階堂紅丸、東丈、金家藩
'94女性格鬥家隊	坂崎由里、不知火舞、KING
SNK舊角色隊	麻宮雅典娜、RALF、CLARK
師徒隊	草薙京、矢吹真吾、八神庵與LEONA以外所有角色
其他	草薙京、不知火舞、BILLY
	山崎龍二、蔡寶奇、陳國漢
	TERRY、MARY、東丈

使用在月之夜藉妖大蛇之血而發狂的庵

在選人畫面裏，只要在按住START後順序輸入←、→、←、→、←、→、A+X，就可使用在月之夜藉着大蛇之血而發狂的庵。

使用在闇之中藉妖大蛇之血而覺醒的LEONA

在選人畫面裏，只要在按住START後順序輸入↑、↓、↑、↓、↑、↓、B+Y，就可使用在闇之中藉着大蛇之血而覺醒的LEONA。

使用OROCHI隊

在選人畫面裏，只要在能使用「在闇之中藉着大蛇之血而覺醒的LEONA」的情況下按住START來順序輸入↑、←、↓、→、↑、↓、B+X，就可使用擁有OROCHI血之力量的OROCHI隊三人眾。

使用OROCHI

在練習模式中，先輸入使用上述5名隱藏角色的指令，然後按住L+R+

© SNK 1996 · © 小川雅史 · 新聲社 © BANPRESTO 1998 · © SNK 1997

B+Y+Z那麼在矢吹真吾與八神庵的角色框之間就會出現OROCHI，留意在單人模式或隊際模式都不可使用他。

使用'94版草薙京

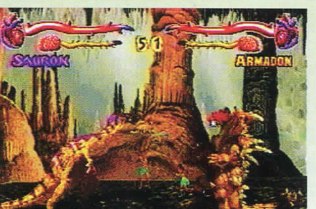
在選人畫面裏，只要將游標指向草薙京後按住START來作決定，就可使用能力與必殺技較接近《拳皇'94》時的'94版草薙京。

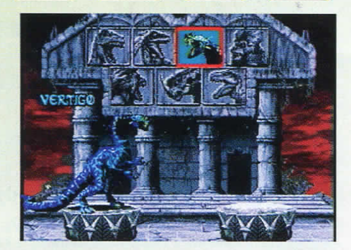
格鬥恐龍

題材圍繞着受到天變地異形響再度活躍起來的恐龍，為殲滅敵人而進行血腥暴力的戰鬥，當年推出街機版時與《龍爭虎鬥》同樣很受歡迎，玩者可選擇7匹造型各有特色的恐龍來使用，除一般攻擊外較有創意可算是吃掉路過的原始人來回復體力。

GAME BANK　98年3月26日　5800日圓







VAMPIRESAVIOR

著名格鬥遊戲系列《魔域戰士》的第三作，角色全是取自耳熟能詳的童話或神話傳說，今次家用版還加上業務用版4名全新角色和前作的DONOVAN等3人，系統承繼一貫風格強調CHAIN COMBO多於普通必殺技，此外更引入於一段時間內角色增加特殊能力的DARK FORCE系統。

CAPCOM　98年4月16日　5800日圓(7800日圓)











使用DARK GALLON

在選人畫面中，只要將游標指向GALLON後按住L來按兩個拳擊或兩個腳擊，就可選用原本為GALLON最後決戰時的對手DARK GALLON，兩者最大分別是其EX必殺技DRAGON CANNON的樣子和性能。

使用朧BISHAMON

在設定為手動防禦、最少2回合取勝及沒有2P挑戰過的情況下，玩者到達最後頭目之前要以2次或以上「規定技」來解決對手(擋格耗盡能源不算數)，並且途中不能續關與全部都是COMPLETE FINISH(一局不敗)，這樣在戰勝最後頭目後朧BISHAMON就會出來挑戰。若能把朧BISHAMON擊倒，在選人畫面只要將游標指向BISHAMON並按住L來按P或K，就可選用朧BISHAMON來進行遊戲；下表是各人的規定技。

使用角色	規定技	使用角色	規定技
DEMITRI	MIDNIGHTPLEASURE	GALLON	MOMENTSLICE
ZABEL	HELLDUNK	VICTOR	GERDENHEIM3
MORRIGAN	DARKNESSILLUSION	FELICIA	PLEASE HELP ME
AULBATH	AQUA SPREAD	BISHAMON	咎首晒
SASQUATCH	BIGSLEDGE	LILITH	GLOOMYPUPPETSHOW
JEDAH	PROVA=DI=SERVO	LEI-LEI	中華彈
Q-BEE	+B	ANAKARIS	PHARAOH SALVATION或PHARAOH DECORATION
BULETTA	BEAUTIFUL MEMORY	DONOVAN	CHANGE IMMORTAL
PHOBOS	FINAL GUARDIAN β	PYRON	COSMODISRUPTION

使用HUNTER版PHOBOS

在選人畫面中，只要將游標指向PHOBOS後按住L來作決定，就可選用跳躍能力有點不同的HUNTER版PHOBOS。

使用SHADOW

在選人畫面中，只要將游標指向「?」並按L 5次才作決定，就可選用當戰勝對手後便轉移至敗者身體的不思議生命體SHADOW。若想指定最初時所使用的角色，首先把游標指向這名想使用的角色按L 3次，然後再將游標指向「?」並按L 5次作決定便可；注意這秘技只能在街機模式裏使用。

出現EX OPTION

不論難易度，只要以沒有續關的情況下完成遊戲，就可在選項畫面裏按L或R來進入能夠調整特殊能量計和顯示語言等設定的EX OPTION選項。

亂入角色出現條件

不論難易度，並且中途要沒有續關及全部都是COMPLETE FINISH，只要在解決第5名對手或之前取得3次EX FINISH或DARK FORCE FINISH，就會有亂入角色進行挑戰；下表是每名選用人物所對應的亂入角色。

使用角色	亂入角色	使用角色	亂入角色
DEMITRI	BISHAMON	GALLON	BULETTA
ZABEL	LEI-LEI	VICTOR	LILITH
MORRIGAN	DEMITRI	ANAKARIS	Q-BEE
FELICIA	MORRIGAN	AULBATH	FELICIA
BISHAMON	VICTOR	SASQUATCH	AULBATH
LEI-LEI	ZABEL	JEDAH	JEDAH
LILITH	JEDAH	Q-BEE	ANAKARIS
BULETTA	GALLON	DONOVAN	PHOBOS
PHOBOS	PYRON	PYRON	DONOVAN

隨機選擇對戰版面及改變顏色

在對戰模式中，當選擇對戰版面時只要按住L來作決定，就能將版面的背景顏色轉變成CPU亂入時那樣；若按住R來作決定則會以輪盤形式來隨機選擇版面。

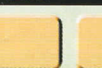
SAVAKI

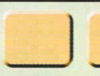
較接近真實情況的全多邊形格鬥遊戲，需要在被鐵絲網包圍着的擂台上和對手決戰，14名角色均以所屬流派如空手道、泰拳和跆拳道等來劃分，各有顯著的特徵忠實反映該流派的優劣點，特點是採用了需以指定按鈕來破解對手攻擊的反擊系統，若能有效破解對手攻勢就能迅速反擊。

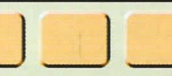
MICRO CABIN　98年4月16日　5400日圓















使用2P角色

只要以正常或以上的難易度來完成遊戲，就可選擇全部7名角色的對應2P角色來進行遊戲。

樣子變大起來

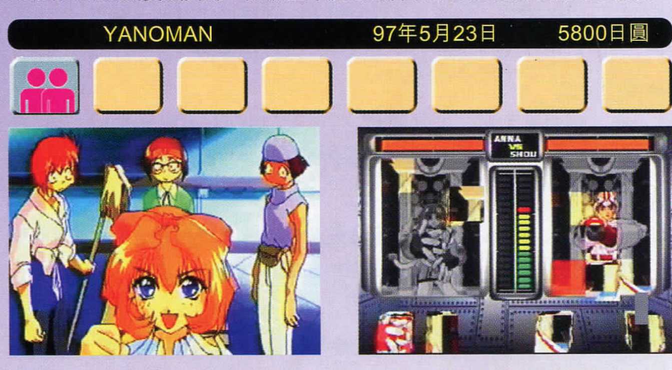
在選擇角色畫面裏，先把游標指向任何一名角色，然後一直等待直至時間結束讓電腦自動選擇，就可令游標所指着角色的面部變大起來，可是並沒有甚麼實際用處。

Primal Rage™ © 1994 Atari Games Corporation. All rights reserved. PRIMAL RAGE is a trademark of Atari Games Corporation. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission. Distributed by Gamebank Corp. under sublicense from GT Interactive Software Corp. under license from Atari Games Corporation. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.· © CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.· © 1998 CYNUS

CUBE BATTLER~安娜未來編

玩法與2月時推出的砌磚格鬥遊戲《CUBE BATTLER》一樣，同樣是以轉動被稱為CUBE的方塊來進行攻擊及防守，不過這次的主角則由DEBUGGER翔變成安娜，除動畫片段是全新製作外還增設了新的必殺技。

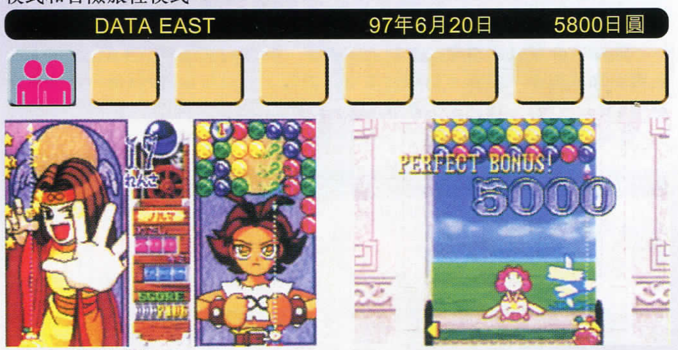
YANOMAN 97年5月23日 5800日圓



MAGICAL DROP III~新鮮的增刊號！

深受日本玩家歡迎PUZ的最新版本，只要把3枚或以上同色蛋形方塊堆在一起便可令它們消失。和前作一樣可選用角色都是來自塔羅牌，更新點除增加登場角色外還設定新功能的特別蛋形方塊，此外還加插了段位認定模式和冒險旅程模式。

DATA EAST 97年6月20日 5800日圓



聽取角色說話

在段位認定模式[ひたすらモード]中，當遊戲開始的提示聲音出現時按START 8次，就會聽到該角色達成連鎖時的聲音。

使用頭目級角色

只要以「普通」或以上的難易度來完成故事模式[おはなしモード]，那麼在重新開始遊戲時就會追加MOON、HANGED MAN、BLACK PIERROT、HERMIT、TEMPERANCE、FORTUNE和TOWER這7名隱藏頭目級角色，留意只可在故事模式和對戰模式[たいせんモード]選用他們。

使用STRENGTH的父親

在冒險旅程模式[すごろくモード]中先選用STRENGTH來完成遊戲一次，接着在故事模式或對戰模式的選擇角色畫面裏將游標移向STRENGTH後按L或R，就可選用STRENGTH的父親進行遊戲。

操作製作人員名單

在完成遊戲後的製作人員名單中，有一堆FOOL是會排在畫面下方的，若按↑便可令他們旋轉起來，按↓的話則是擺出姿勢。

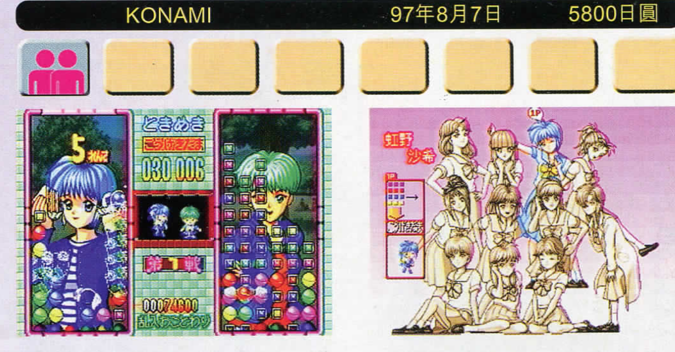
提高電腦等級

首先選擇故事模式中的練習模式，然後在咭片回轉時按START，每按1次就能替電腦增加1個等級，若按超過7次則可到達最高等級。

心跳回憶對戰砌圖蛋

《心跳回憶》女角們粉墨登場的砌磚第二作，系統和上集有點不同，玩者需要利用空框游標將磚塊盛起，然後將它和版圖內磚塊調位，只要有三塊或以上同色的便可消去。遊戲合共有3個模式，分別是故事性重的心跳模式、接近街機版的光輝模式與及題謎玩法的閃光模式。

KONAMI 97年8月7日 5800日圓



使用館林及伊集院

在心跳模式中只要輸入名稱為「えんじぇる」，就能在所有模式中選用隱藏人物館林見晴。另外，在這狀態下於標題畫面順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，就可在對戰模式使用伊集院麗。

選擇角色服裝

在單人專用心跳模式以外的所有模式裏，只要在選擇角色時以特定按鈕來作決定，就能替角色選擇所穿着的服裝款式；按X、A或C是泳裝，按Y是校服，Z則是便服。

與別不同的生日

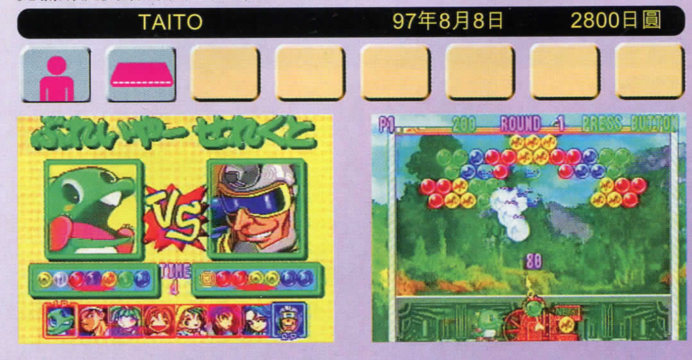
啟動電源時，假如主機內藏時間是與登場角色的生日相同，除了黑版上會出現「誕生日」外角色服裝顏色亦會與平時有點不同。

角色	生日	角色	生日
虹野沙希	1月13日	美樹原愛	9月5日
如月未緒	2月3日	片桐彩子	9月30日
早乙女優美	5月16日	朝日奈夕子	10月17日
古式由加利	6月13日	鏡魅羅	11月15日
紐緒結奈	7月7日	清川望	12月3日

泡泡龍方塊3 FOR SEGANET

此乃對應SS MODEM的對戰用版本，遊戲本身和《泡泡龍方塊3》沒有分別，都是調教發射泡泡角度將3個或以上同色方塊堆在一起便可，特點除了來自玩家投稿超過一千關的大全集模式外，還有評定段位的挑戰模式和充滿解謎要素的謎題模式。

TAITO 97年8月8日 2800日圓

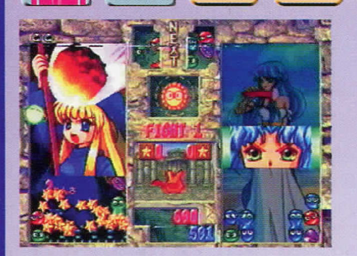


© AMUSEMENT MEDIA總合學院 DML / YANOMAN / 丸紅 · © 1997 DATA EAST CORP. · © 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. · © TAITO CORP.,1997.

啫喱方塊SUN FOR SEGANET

此乃對應SS MODEM的對戰用版本，保持着該系列有趣可愛的一貫特色，玩法和《啫喱方塊SUN》大同小異，當四個或以上相同顏色的PUYO靠在一起便會消失，除有太陽PUYO外還增設了當玩者雙方相殺時便會出現相對連鎖數目太陽PUYO之日輪相殺。

COMPILE　97年9月4日　2800日圓



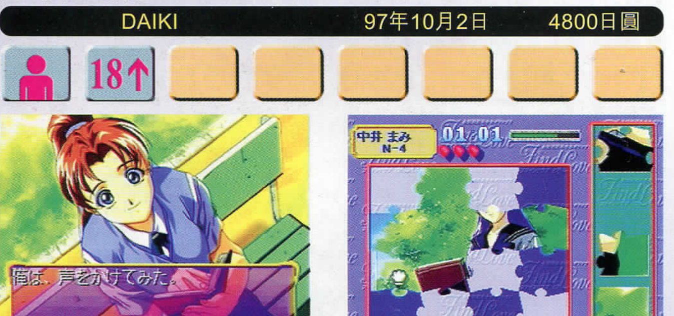


全國制服美少女格林披治 FIND LOVE

非一般的拼圖遊戲，玩者可到全國5個區域去追求女孩，當遇到其中一人後就會展開對話，經過數輪選項後便進入合共4款的迷你遊戲像砌圖和找不同，勝出的話可取得該女孩的照片，至於登場女孩總數則多達35名，每人都很性感可愛。

DAIKI　97年10月2日　4800日圓

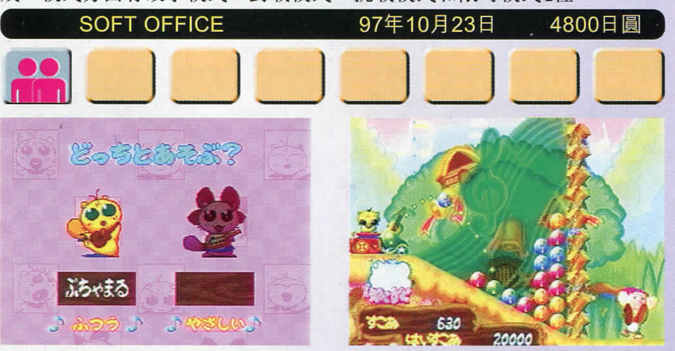
18↑



PASTEL MUSES

將傳統砌磚遊戲加以改良的PUZ，系統雖然同樣把3個或以上同色方塊堆在一起便可消去之，但地台底部卻是呈斜向兼且是由砲台把方塊射出，相當有新意，至於每個STAGE則由3個配置不同的版面加上頭目戰所組成，模式方面有故事模式、對戰模式、挑戰模式和限時模式4種。

SOFT OFFICE　97年10月23日　4800日圓



隱藏模式

在標題畫面裏，如順序輸入↑、↓、←、→、B後主角出現在畫面的右下方便算成功，這樣的話便可繼續輸入下列指令以取得各種效果。

選關

成功進入隱藏模式後，只要在單打模式的選關畫面裏按住Z來按←或→，就可跳至下一關，若按住是Y掣的話則會返回前一關，至於按住X便是由頭目版面開始。另外，在限時模式的選擇模式畫面，如果按住Y和→來作決定就可進行選關，方法與單打的時候相同。

殘像模式

成功進入隱藏模式後，順序輸入←、↓、→、↓、B而畫面右下方出現紅色的角色便算成功，這樣在遊戲中所發射的方塊就會產生殘像。

使用PANAKO

成功進入隱藏模式後，只要在選擇限時模式或挑戰模式之時按住Z來按A，就會變成以另一名角色PANAKO來進行遊戲。

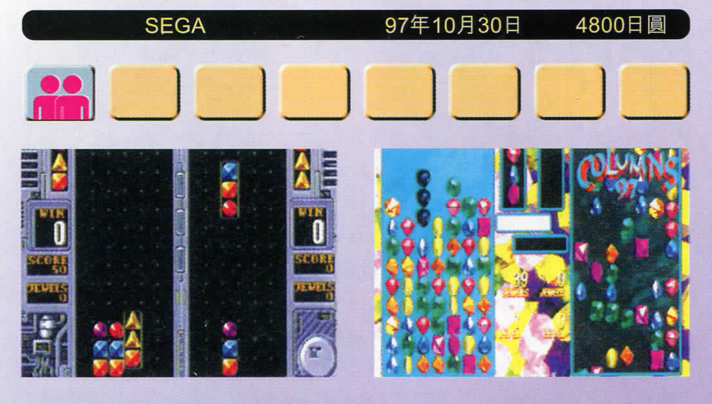
與電腦對戰

成功進入隱藏模式後，在對戰模式的受讓程度調節畫面順序按↑、←、↓、→、B，如PANAKO的頭上出現COM便算成功，這樣就可與該名顯示了COM1的電腦角色進行對戰。此外，只要再次輸入這個指令COM旁邊的數字便會增加代表難易度提高，設定好難易度後按住R來按START就能開始進行對戰。

SEGA AGES／鑽石方塊街機集

風靡不少機迷的砌磚遊戲系列懷舊版，玩法同樣是只要把3枚或以上同色鑽石堆成直線、橫線或斜線便可令之消失，至於所收錄的4隻作品則為元祖的《鑽石方塊》、增設過關模式和2人對戰的《鑽石方塊II》、採用惹笑風格的《積疊鑽石方塊》與畫面質素大幅度提高的《鑽石方塊97》。

SEGA　97年10月30日　4800日圓



8枚神秘鑽石的出現條件

寶石名稱	出現條件
MYSTERIOUS RED	在《鑽石方塊》中消除鑽石製成5連鎖
EXCELLENT RED	在《鑽石方塊》中消除鑽石製成8連鎖
MYSTERIOUS GREEN	在《鑽石方塊II》通過閃光鑽石模式10關
EXCELLENT GREEN	在《鑽石方塊II》通過閃光鑽石模式20關
MYSTERIOUS YELLOW	在《積疊鑽石方塊》通過一人模式的澳門錦標賽
EXCELLENT YELLOW	在《積疊鑽石方塊》打敗一人模式中的MR.BABU
MYSTERIOUS BLUE	在《鑽石方塊97》中取得4級之段位
EXCELLENT BLUE	在《鑽石方塊97》中取得初段段位

© Compile 1997．© リセアン．AIC © ダイキ．FCF．© Soft Office 1997．© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997.

取得全部神秘鑽石

在主標題畫面裏，若順序輸入L 7次和C後出現效果音便代表成功，這時只要在遊戲選擇畫面按住X來選主目錄中的OPTION項目，就會切換畫面並變成取得全部8枚鑽石的狀態。

獲得大量鑽石

在主標題畫面先順序輸入R 5次和A，然後在遊戲選擇畫面按Z數次，這樣只要再選主目錄中的OPTION項目，當進行遊戲時就會把剛才所按Z次數×500枚計算至鑽石消失數目。

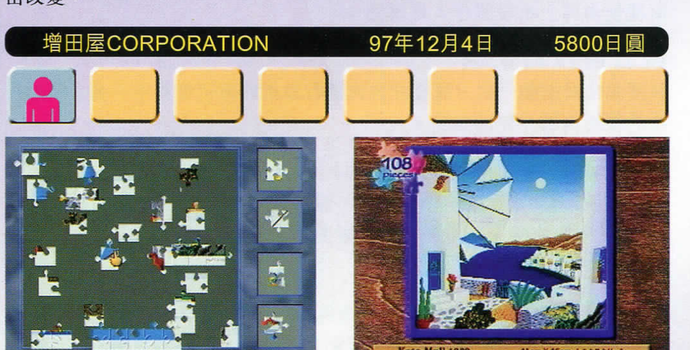
改變背景壁紙

當取得8枚神秘鑽石並且鑽石消失數目為28000枚以上，就會出現製作人員名單，接着在OPTION項目中只要按L或R便可改變背景壁紙。

電子砌圖 McKnight~ART COLLECTION

利用SATURN來玩拼圖遊戲的《電子砌圖》最一輯，今次取材自美國畫家Thomas McKnight的現代派圖畫，在為數20幅圖畫裏可選擇以72塊或108塊來進行，除了會替玩者計時外遊戲中的BGM還會根據版圖完成度作出改變。

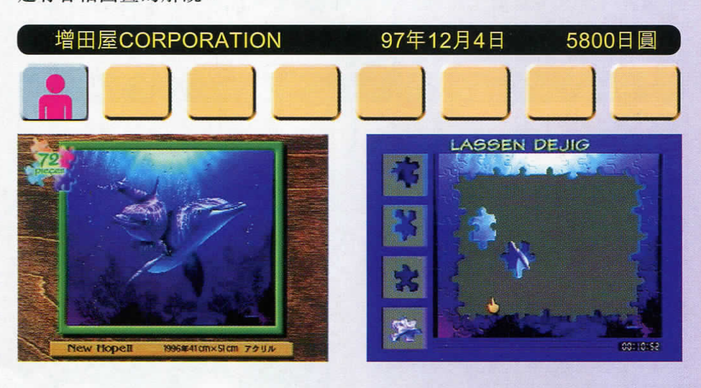
增田屋CORPORATION　97年12月4日　5800日圓



電子砌圖LASSEN~ ART COLLECTION

與上述作品同屬《電子砌圖》系列，基本上系統並沒有大變動，它是以擅畫海洋環境為題材的美國畫家CHRISTIAN RIESE LASSEN之20幅作品作砌圖版圖，特點除一般的矩形版圖外還可選擇以圓形版圖來玩，此外還有各幅圖畫的解說。

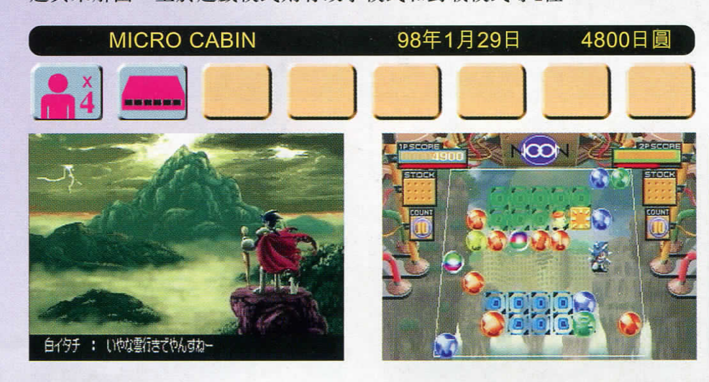
增田屋CORPORATION　97年12月4日　5800日圓



NOON

帶有很重動作要素的PUZ，只要將3塊或以上稱為NOON的顏色寶石堆在一起便能令它們消失，每名玩者都有叫做CHECK ZONE的根據地，若被寶石佔據而10秒內無法露出空格就當作輸掉，另外玩者可使用必殺技及道具來解圍，至於遊戲模式則有故事模式和對戰模式等4種。

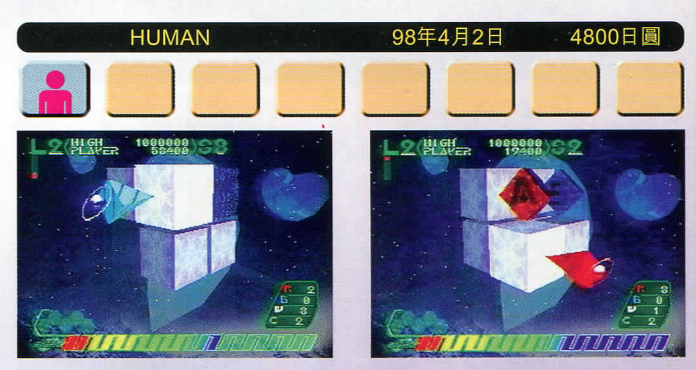
MICRO CABIN　98年1月29日　4800日圓



S.Q.~SOUND CUBE

聲音佔着重要位置的新類型智力遊戲，每關版面都是由一堆看起來毫無分別的正方體所組成，可從不同角度向方塊發射紅藍兩種識別聲納，根據方塊對聲納的反應來判斷其類別，只要把兩枚或以上同類方塊鎖定消掉直至剩餘核心方塊便算過關，至於方塊則合共有5款。

HUMAN　98年4月2日　4800日圓



PUZZLE GAME

© 1997 Thomas McKnight · © 1997 Christian Riese Lassen · © 1996 マイクロキャビン / 1993 大野功二 · © HUMAN / Media Entertainment Inc.

DEKA 4驅~TOUGH THE TRUCK

玩者所駕駛的是擅於在各種險峻崎嶇地區上作賽的四驅車，性能各有不同的車款共有6種，除了可選擇雪山、森林、峽谷、火山地帶、沙漠與山路6條賽道外，玩者還可在比賽前設定場地環境，例如在沙漠上出現狂風暴雨等。

HUMAN　97年5月2日　5800日圓





IMPACT RACING

集賽車與射擊於一身的RAC，玩者需要在指定時間內完成合共4圈的賽事，為爭取時間因而要使用雷射或導彈等武器來破壞擋路敵車，只要解決一定數目的敵車就能進入獎分版面，順利通過的話可獲得其他火力更強的武器。

COCONUTS JAPAN　97年6月6日　6800日圓







7大超強密碼

密碼	功效
RABBITBADGER	自動跳到下一關
ALL.TOOLEDUP	開始時可使用所有武器
BONUS.LEVELS	進入獎分版面
ENDGAMELEVEL	由最後一關開始遊戲
JOURNEYS.END	觀看完結畫面
I.AM.IMORTAL	無敵
LOADSOFSTUFF	武器使用變成無限制

ZERO 4賽車DooZy-J Type R

以最短時間完成400米的跑車競賽ZERO 4為題材的RAC續篇，舞台移師至美國各大都市，主角的目標是要成為世界最快速男子，因而參加ZERO 4大賽，途中會邂逅到不少美女。和前幾集一樣除了靠做兼職外，還有迷你RPG與其他賭博場所讓玩者賺錢買車。

MEDIA RING　97年6月20日　6800日圓





特殊功效名稱×7

在故事模式開始時，只要替主角輸入指定的姓名（名字、名前），就會有各種不可思議的效果發生。

輸入名稱	作用
輸入名字或名前為「うっひょお！」	在比賽進行中只要按START，就會變成以超高速的火箭引擎來行
輸入名字或名前為「ちゃりちゃり」	遊戲開始時會擁有$9999999。
輸入名字或名前為「サンキューー」	取得所有車的部件與及女孩子禮物
輸入名字為「SOUND！」與名前為「NOVEL！」	進入恐怖的音樂小說模式
輸入名字為「CHR-BG」	可自由選擇觀看登場角色及背景畫面
輸入名字為「BGMテスト」	音效測試模式
輸入名字或名前為「クルクルッ！」	在故事模式開始時，女同伴的感情值會變成最高

馬上出現製作人員畫面

在標題畫面只要同時按住↓、L、R和A，如聽到男性的聲音就算成功，這樣便會馬上出現製作人員畫面。

觀看喬拉的眼睛

只要先完成遊戲一次，那麼在再次進行遊戲時便可從其中一名女同伴喬拉的眼鏡內看見她的眼睛。

拗手瓜同角色對戰

在迷你遊戲「拗手瓜」的VS模式裏，假如2P在選擇角色之際1P是同時按START來作決定，雙方就會變成以同一角色進行對戰。

取得稀有道具

在迷你遊戲「GHOST RPG」裏當進入LEVEL 2大樓的1F後，只要在沒有取得入口旁邊保險箱的情況下取走其餘寶物，那麼再折回入口打開那個保險箱就能得到稀有寶物アミュレット。

角子老虎機取得全7

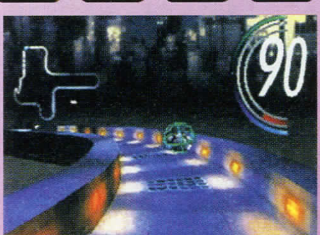
在迷你遊戲「SLOT」當中，只要在老虎機轉輪開始轉動時按暫停，然後按↑＋R＋A或C就會出現全7中大獎。

SCORCHER

充滿科巧及荒涼感的賽車遊戲，玩者所駕駛的是一台以小型原子力電池發動的未來電單車，在2010年被廢棄的地球要利用它來進出各部落公路。每條賽道都有各種陷阱及天災橫禍，但卻可用電池產生的防護牆來抵禦，另外還可拾取道具增強競賽能力。

ACCLAIM JAPAN　97年8月22日　5800日圓



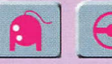
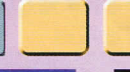
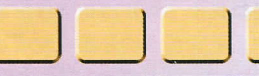


© HUMAN / American Softworks / avc Limited Partnership / Gremlin Interactive · © 1996 Funcom Dublin Ltd. and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. All rights reserved. · © 1997 MEDIA RINGS CORPORATION · © Scorcher™ © 1997 Scavenger,Inc.

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

業務用房車速度賽移植版，可選用的跑車有車迷熟悉的CELICA、平治AMG、OPEL和愛快羅密歐共4款，系統基本上較着重駕駛技術多於速度，在街機模式有適合老手玩合共20圈的格林披治賽，而為顧及用家需要亦有難度低點的SATURN模式，另外還可作同畫面2人對戰。

SEGA　97年11月27日　5800日圓





特別賽道

只要在主機內藏時間1997年12月25日啟動遊戲，就可選擇以充滿飄雪感覺的特別賽道來進行遊戲。

隱藏車出現法・1

首先要分別完成ARCADE MODE裏的CHAMPIONSHIP MODE、GRANDPRIX MODE和EXPERT MODE並取得冠軍成績，接着要完成SATURN MODE中的CHAMPIONSHIP MODE與及EXHIBITION MODE，只要能於限制時間內完成EXHIBITION MODE就會追加特別車SEGA RACING PROTO(按X來使用)。跟着利用此特別車來進行CHAMPIONSHIP的AI MODE，若取得優勝的話便可選用兩架隱藏車CELICA GT-FOUR(選SUPRA時按Z)與LANCIA DELTA(選ALFA ROMEO時按Z)。

隱藏車出現法・2

先在2P手掣接駁口接上專用軚盤RACING CONTROLLER，接着進入選項功能裏的KEY CONFIG畫面中，只要同時按軚盤上的X、Y、Z及START就會出現各條隱藏賽道。另外，這時只要在車輛選擇畫面按1P手掣的X便能使用SEGA RACING PROTO，若將游標指向SUPRA後按Y可選用CELICA GT-FOUR，將游標指向ALFA ROMEO按Z則可選取LANCIA DELTA。

隱藏賽道及特別車出現條件

模式名稱／特別車	出現條件
EXHIBITION MODE	完成SATURN MODE中的CHAMPIONSHIP MODE
GRAND PRIX MODE	完成ARCADE MODE中的CHAMPIONSHIP MODE
EXPERT MODE	完成GRAND PRIX MODE
特別車SEGA RACING PROTO	在限制時間內完成EXHIBITION MODE

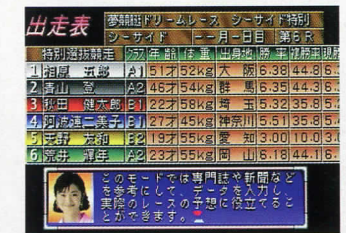
VIRTUAL競艇2

描寫香港人認識比較淺的賽艇遊戲續篇，整體上作出了強化，在其故事模式「英雄傳說」中畢業於研修所的玩者以1年內贏取賽艇界7大賽事作目標，雖然和真實比賽同樣要在比賽前抽籤決定引擎，不過可憑購買高性能螺旋槳補救，另外還有夢競艇、VS模式及競艇辭典共4種模式。

日本物產　97年12月4日　6800日圓





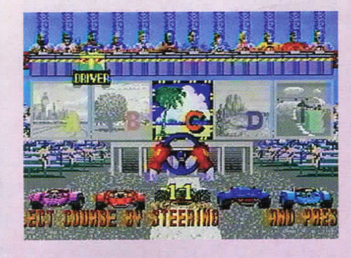
SEGA AGES／POWER DRIFT

業務用版推出時很受歡迎的體感賽車遊戲移植作，十二名賽車手駕駛着沙灘車在二十多條構造特別的賽道上作賽，起伏不定加上甚多彎位猶如乘坐過山車一樣相當考玩者技術，此外BGM亦經過重新混音，至於模式除街機模式外還追加了需要走遍全部賽道作賽的格林披治模式。

SEGA　98年2月26日　3800日圓





逆視點模式

在賽事進行的途中，只要按住Z就會變成玩者望着車頭的逆轉視點。

隨機選擇角色

在選擇角色時，只要趁角色從畫面右方移到左方的一瞬間作決定，就會變成隨機選擇。

街機模式使用隱藏車

首先玩者要通過與戰鬥機及電單車作賽的版面EXASTAGE，並且將進度儲存起來，接着再次進入街機模式，只要在選擇賽道時按住X來作決定，便可使用戰鬥機進行遊戲，若按住Y作決定的話則會是電單車。

特別簽名

在簽名畫面裏，如果輸入開發者的名字或是「SEX」，就會有特別訊息顯示。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997 · © 1997 Nihon Bussan Co.,Ltd. · © SEGA

WIPEOUT XL

海外電腦賽車遊戲續篇之移植版，和前作相同畫面全以3D多邊形來表達，充滿速度感之餘缺點已盡量消除，比較下它新增不少新要素如攻擊系道具等，玩者需要利用武器來對付前車以爭取好位置，若被擊中減少能量便要駛入回復地帶，賽道共有6條，模式方面則有街機模式和時間模式。

GAME BANK　98年3月5日　5800日圓







Q版賽車公園

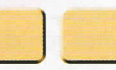
首度出現在SS之著名賽車遊戲系列《Q版賽車》的最新版本，這次並非單純移植而是有原創要素，符合一貫風格各款造型有趣的車子與及充滿捷徑的賽道依然健在，玩者需要根據賽事當日的天氣來改變跑車上的設備，此外還有新增設若車子行過指定地點便會改變車款的Q版車轉換系統。

TAKARA　98年3月26日　5800日圓

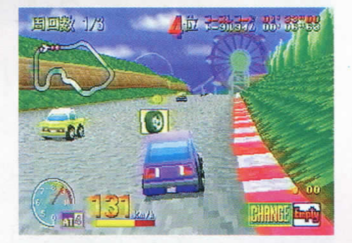












隱藏賽道出現條件

假如玩者在完成賽事後或購買過賽車後，所擁有Q版車的數目超過50架就會出現隱藏賽道ZERO 4 COURSE。另外，若在AREA 1至AREA 4內的全部賽道取得第一名，只要於晚上10時至凌晨3時內啟動遊戲就會出現隱藏賽道GOLD RUSH COURSE。

改變壁紙

只要在主機內藏時間1999年1月1日~12月31日之間啟動電源，就會發現遊戲中的背景壁紙會產生變化。

灣岸TRIAL LOVE

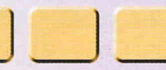
集追求女孩與駕駛於一身的《灣岸DEAD HEAT》系列最新作，最大賣點是設定了猶如戀愛SLG般的兩個故事模式，分別是目標成為高卡車全國大賽冠軍的中學編與專注調教賽車性能的高校編，除要編訂約會行程外還要做兼職賺錢添置裝備；此外還有計時和二人對戰等其他模式可選擇。

VICTOR　98年4月2日　6800日圓

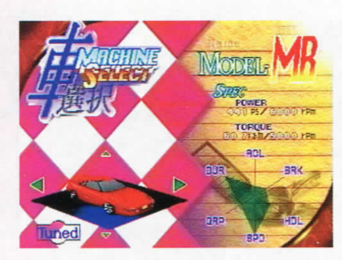












以最高好感度進行遊戲

在故事模式中，只要開始時根據下表來輸入玩者的暱稱[あだ名]，就可令其中幾名女孩子的好感度變成最高。

輸入暱稱	功效
みどりがすき	中學生編以向みどり告白成功的狀態開始遊戲
みきがすき	中學生編以向みき告白成功的狀態開始遊戲
しおりがすき	中學生編以向しおり告白成功的狀態開始遊戲
みんながすき	高校生編以全部3名女孩出場的狀態開始遊戲

輕易發現寵物

在迷你遊戲「寵物偵探」中，只要在遊戲進行時按住A、Y、Z來按R，就能令原本需要水晶之咭才可看見的寵物無所遁形。

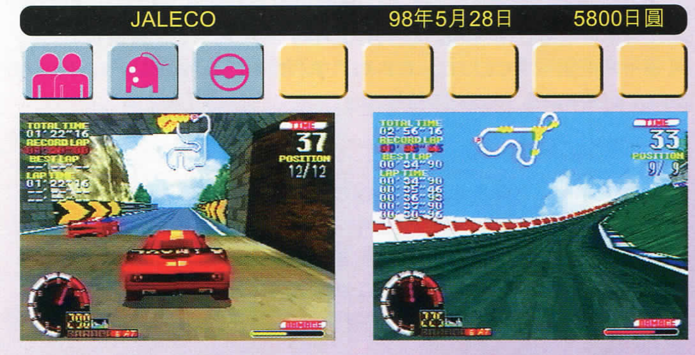
輕易取得第一名

在故事模式中，只要開始時輸入玩者的暱稱為「だるまさん」，就可令賽車場面裏所有敵車的速度大為減慢，因而能輕易取得第一名。

GT24

同時講求速度及耐力賽的多邊形賽車遊戲，顧名思義玩者要在24小時內盡量跑出最多圈數以求取勝，賽道因應長度和行駛方向分為6條，由於跑車到達一定損壞程度便無法繼續行駛，故此當車身受損得很嚴重或快將用盡汽油時便要進入修理站去。

JALECO　98年5月28日　5800日圓



追加難易度選項

在標題畫面顯示着「PRESS START」時順序輸入A、C、A、C、A、B，如聽到車子的引擎聲加上「(c)1998 JALECO LTD.」變成金色便代表成功輸入秘技，這樣在選項畫面就會增加SUNDAY和MONSTER這兩個賽事級別與及賽事時間中的REAL項目。SUNDAY是帶點優閒感覺的級別，MONSTER是比EXPERT難度更高的級別，至於REAL則是在24小時模式中以實時進行的賽事時間設定。

使用隱藏車・1

在格林披治模式裏，只要分別在3條不同賽道裏取得頭三名的成績，就會追加該條賽道的對應隱藏車款讓玩者使用。

使用隱藏車・2

先輸入上述追加難易度的秘技，跟着在決定遊戲模式時按START來作決定，就可直接選用3架隱藏車來作賽。

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED.© 1996 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and Wipeout XL™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.· © TAKARA CO.,LTD. · © 1997 Victor Interactive Software,Inc.· © 1998 JALECO LTD.

CYBERDOLL復刻版

由於得到支持故此推出這隻廉價復刻版，故事有關未來世界身為特種部隊成員的玩者為對付隨便屠殺人類的機械生命體，因而和它們展開生死鬥，這遊戲較特別的地方是並沒有經驗值的設定，可直接從敵人身上拾取各種裝備，至於擔任怪物造型設定的是著名的韮澤靖。

I'MAX　97年6月6日　3900日圓

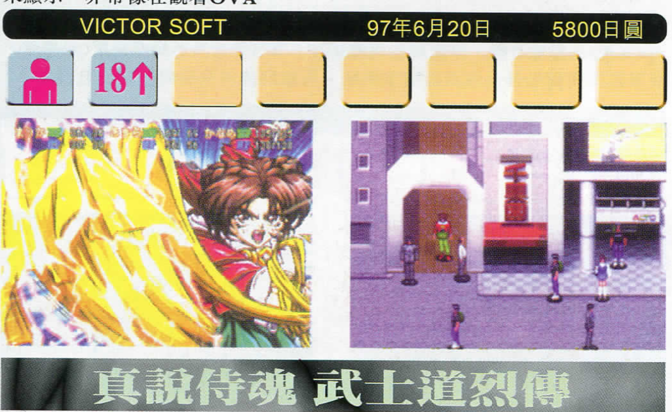
18↑

MARICA~真實的世界

強調畫面表達與劇情張力的冒險式RPG，三名美少女型主角均擁有超能力，為揭開企圖顛覆國家的秘密組織「真實之徒」之陰謀而相遇起來，遊戲中會出現不少充滿逼力的故事情節，至於戰鬥則利用全畫面的動畫手法來顯示，非常像在觀看OVA。

VICTOR SOFT　97年6月20日　5800日圓

18↑



真說侍魂 武士道烈傳

武器格鬥遊戲系列《侍魂》的RPG版本，碟內收錄了故事與目的完全不同的篇章「邪天降臨之章」和「妖花慟哭之章」，玩者可自由選擇以霸王丸、牙神幻十郎或奈戶流留等6名主角其中一人來進行遊戲，至於它最具特色的便是戰鬥中可像格鬥遊戲般直接輸入必殺技。

SNK　97年6月27日　6800日圓

遊戲開始前改變角色顏色

在開始前的選擇角色畫面裏，只要輸入←→↘↓+X畫面上6名主角就會馬上變成另一種顏色，無需待遊戲進行才到吳服屋替他們更換衣服；至於還原的指令則是輸入→←↙↓+X。

黑子TALK SHOW

只要分別完成「邪天降臨之章」與「妖花慟哭之章」，就會出現由黑子主持專門解答《侍魂》充滿特色問題的贈品模式黑子TALK SHOW。

LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE

遊戲內容與前年秋季發售的版本完全相同，分別之處是全部動畫改為用MPEG制式來播放，長達50分鐘的高質素片段都是以全畫面顯示，遠比普通版吸引，此外隨碟還附送3張精美人物咭。

角川書店　97年7月4日　6800日圓

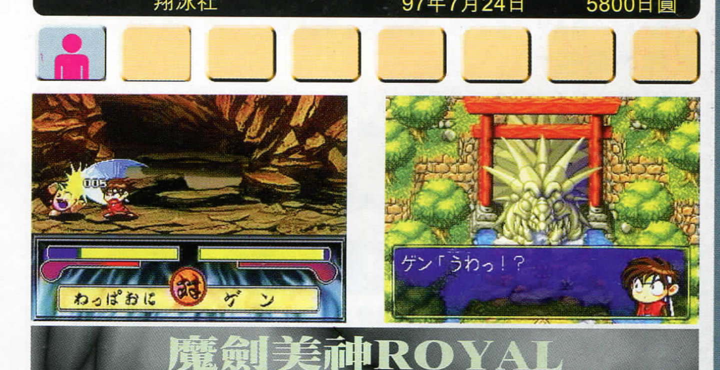
MPEG



冒險活劇MONO MONO

屬於迷宮隨機製造型的RPG，主角阿元為拯救被怪物上身的女朋友阿雪，於是到村內的試練洞窟去尋找神靈替她治病。在隨機製成的迷宮裏埋藏着不少貴重寶物，為數200款道具中共分為九大種類，除了消滅礙事的敵人外收集寶物亦是遊戲目的之一。

翔泳社　97年7月24日　5800日圓



魔劍美神ROYAL

大受歡迎動漫畫《魔劍美神》之最新版本，今次採用SRPG形式來進行，各位熟悉的莉娜、白蛇之娜加及其他角色均會出現，此外亦非常着重魔法的使用故遊戲中可看到各種華麗奪目效果，當然還設定了新的原創人物。

角川書店　97年7月25日　6300日圓



開始時擁有更多金錢

先在標題畫面選擇讀取遊戲進度，然後以「沒有資料」的檔案來繼續遊戲，那麼便會以持有3000枚金幣的狀態來開始，較平時的100枚多出不少；但留意這時如果使用道具或進行買賣，就有可能令遊戲卡住無法繼續下去。

觀看角色畫面

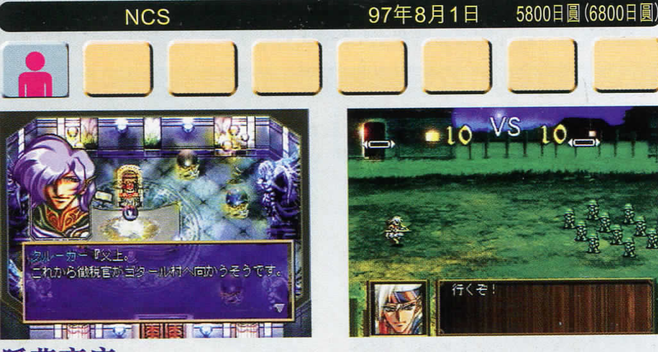
在贈品模式中的介紹角色畫面按L就可令文字消失看見背景上的角色。

© I'MAX / BE TOP · © 1997 Victor Interactive Software Inc. · © 1997 SNK · フジテレビ ASATSU イラスト / しろー大野 · © 1992 STUDIO ALEX / GAME ARTS © 1996,1997 角川書店 / GAME ARTS / JAM キャラクターデザイン 窪岡俊之 · © 1997 Shoeisha Co.,Ltd. · © 神坂一 · あらいずみるい / 角川書店 © 1997 角川書店 / ESP.

夢幻模擬戰IV

以系統及美少女著名的人氣SRPG第四彈，仍是漆原智志負責人設，同樣採用多線故事分支，比起前作無論系統或戰鬥畫面都勝出一籌，至於各種秘技和隱藏版面則依然存在；初回限定版附送精美徽章和設定資料集。

NCS　97年8月1日　5800日圓(6800日圓)



隱藏商店

先選擇進入商店，然後順序按Y、A、↓、X、B，如聽到效果音便代表成功輸入秘技，這時就可到專門販賣各種超強力武具的隱藏商店去。

自由選關

在讀取遊戲進度的目錄裏，先把游標指向版面儲存檔案上(中途SAVE不可)，然後順序按L、Y、一、R、R及A就能選回曾經通過的版面來玩。

音效測試

在標題畫面顯示着「PRESS START BUTTON」時，只要順序按A、Z、Y、X、A、Z及Y，就可進入音效測試模式。

裝備小秘技

通常角色只能裝上其職業所使用的裝備，不過轉職後裝備卻不會自動除下，結果仍舊可裝上無法使用的裝備，但留意除下後便無法再次裝備。

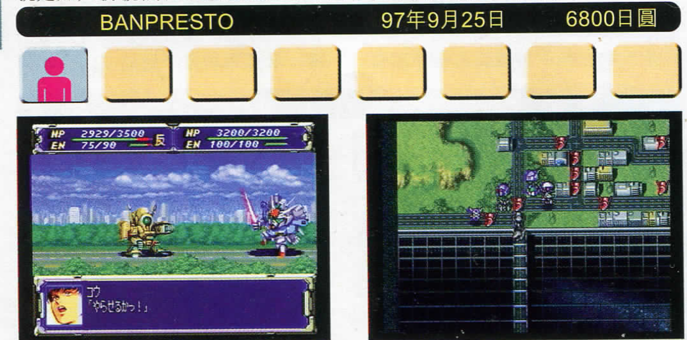
特別訊息

只要完成遊戲一次，選項裏就會出現能聽到聲優特別訊息的追加項目。

超級機械人大戰F

由不同年代著名機械人動畫之機體及角色領銜主演的超人氣SRPG，故事及系統基本上和《第4次》大致相同，可說是其完全修訂版，除作出像提高畫面質素、調整部份機體性能和大幅度削減裝備配件等改動外，最大賣點就是加入初號機和GUNDAM WING等近年大受歡迎的機械人。

BANPRESTO　97年9月25日　6800日圓



控制暴走初號機

當EVA初號機被攻擊至HP 0時，它會變成玩者無法控制的暴走狀態，接着若暴走初號機的HP減至0時就會變回平時的初號機，只要再讓初號機被攻擊至HP 0，它就會變為可由玩者直接控制的暴走初號機形態。

主角學習新必殺技

當進入超級機械人編的第3話時，假如主角的性格是設定為熱血漢，就會發生主角學到新必殺技的特殊事件，如主角是男性就會學到腳踢技，女性的話則是拳擊技。

不會被減去氣力

假如在通過第20話時部隊氣力是高於100的話，到了第21話氣力就會大幅度減少，解決方法是在完成第20話前將部隊移進戰艦或進行補給來減低氣力，只要其氣力低於99在下一關就不會被減去氣力由100開始。

毛利元就~誓之三矢

光榮《英傑傳》系列第三作，今回主角是日本著名人物毛利元就，故事由他協助兄長之子掌管群土作開端，系統較前作《孔明傳》複雜，需要到演習場去替眾武將提升能力，而且還要尋找職人進行各種武器防具的研製。

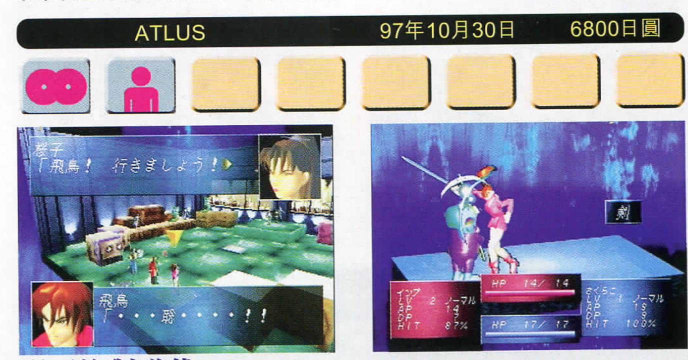
光榮　97年10月2日　7800日圓



RONDE~輪舞曲

《女神轉生》系列外傳的SRPG《魔神轉生》第三作，系統與過往相近同樣採用《女神》的惡魔合體、仲魔屬性與魔法等，所有角色及惡魔都是用CG構成。故事以主角彌勒飛鳥胞弟被捉走開始，為救回他於是和同伴們一起作戰。

ATLUS　97年10月30日　6800日圓



利用複製賺錢

首先到惡魔合體中心利用1000G把夜魔ツルベビ進行複製，接着把它設定為部隊惡魔並將魔石能源調至0，這樣便會取得180MAG，若拿去換錢的話就可得到1800G合計賺取了800G。

FALCOM CLASSICS

個人電腦遊戲生產商FALCOM的名作珍藏集，這次收錄了3隻於十多年前推出的RPG，分別是《伊蘇國》、《仙樂都》和《DRAGON SLAYER》，每款均有原來版本模式與部份內容經修訂的SS模式，玩起來有耳目一新的感覺；初回限定版附送收錄了角色資料的特別資料碟。

VICTOR　97年11月6日　5800日圓(6800日圓)



© キャリアソフト・© 葦プロ / © GAINAX / Project Eva.・テレビ東京・NAS / © SUNRISE・東急 AGENCY・テレビ東京 / © 創通 AGENCY・SUNRISE / © DYNAMITE 企畫 / © 東映 / © BANDAI・VICTOR・GAINAX / © BANPRESTO 1997・© KOEI CO.,LTD.・© ATLUS 1997・© VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. © 1997 FALCOM

觀看贈品片段

先將主機內的時鐘調教至11月13日，然後啟動限定版的特別資料碟，只要在目錄畫面把游標移到贈品[おまけ]一欄並按住Y來按START，就可觀看平時不會看到的特別片段。

謎之道具店

在《仙樂都》的原作模式中，首先在最初出現的分支點向右行，然後不斷作左右畫面的捲軸移動，那麼便會出現於SATURN模式開始時就有的謎之道具店。

顯示成績

不論進行哪款遊戲，只要在遊戲開始時同時按2P的X＋Y＋Z，就會顯示目前玩者所使用時間與擊倒怪物數目等資料。

DEVILSUMMONER SOUL HACKERS

3D迷宮RPG《女神轉生》系列最新篇，保持一貫詭異陰森風格，世界觀跟《惡魔召喚師》相同，雖然難度被調低以吸引新玩家，但是卻加插了很多精采CG片段及新元素。今集發生在前作數年後的近未來日本，積極發展電腦網絡的天海市近來有不少居民被攝去靈魂，主角於是深入調查市政府的陰謀。

ATLUS　97年11月13日　6800日圓











反覆挑戰寶箱敵人

在遊戲進行中如所持有道具之數量已達極限，那當開啟藏有相同道具的寶箱敵人時，戰鬥過後寶箱就會保持仍未開啟的狀態。舉個例，在VR鬼屋的事件裏若主角持有的回復用道具チャクラポット已達10個，當開啟5樓的寶箱敵人時雖會展開戰鬥，可是過後卻會因無法取得此道具而令寶箱變回仍未開啟的狀態，這樣便可反覆挑戰該寶箱敵人來賺取經驗值。

三國志英傑傳特惠版

和享負盛名的SLG《三國志》截然不同，這隻《英傑傳》系列頭炮除帶有相當濃烈的故事性外同時亦兼備戰棋遊戲的戰術需求特質，題材方面主要是圍繞劉備、關羽和張飛三名英雄豪傑的前半生；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　8800日圓



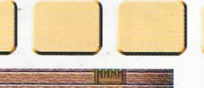




魔法學園LUNAR！

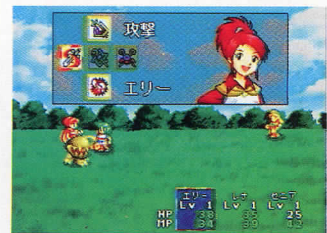
世界觀與《LUNAR》系列相同的外傳式作品，3名女主角同樣曾經在GG版登場過，故事以她們就讀魔法學園拜師學魔法作開端。玩法方面屬傳統類型，但卻較着重魔法與特技的表現效果，另外角色們可一起使用威力強大的合體魔法，當然亦收錄了不少精采動畫片段。

角川書店　97年11月20日　6800日圓







VANDAL HEARTS～失落的古代文明

相當重視劇情的幻想式SRPG，在由多邊形製成的戰場版圖玩者經常要啟動機關，來協助同伴過橋或升到高層地帶去作戰，此外亦需要替角色轉職以應付頑敵，故事方面則是有關隸屬國家護民廳的主角等人與對立國防省的鬥爭，至於SS版的特點就是新增了原創版圖。

KONAMI　97年11月27日　4800日圓







BLUE BREAKER～不要劍寧要微笑

少數的PC-FX移植作，集戀愛與冒險於一身，遊戲強調主角與女孩們的關係和好感度，除需要她們參與戰鬥外還要用盡辦法來進行追求，皆因女孩的好感度是會影響能力值的。隊伍由3名成員構成，其中一名同伴是會由電腦隨機選出，另外戰鬥時各同伴是會根據自己的意志來行動的。

HUMAN　97年11月27日　6200日圓







© ATLUS 1997 · © 1996 KOEI CO.,LTD. · © GAME ARTS / STUDIO ALEX © 1997 角川書店 / ESP / GAME ARTS / STUDIO ALEX · © 1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. · © HUMAN 1997 © Hunex 1996,1997 © NEC Home Electronics,Ltd.,1996,1997.

隱藏女角韋絲

首先要以和女角達成HAPPY ENDING的狀態完成遊戲，然後把這個完成進度儲存起來，接着在標題畫面選擇重新開始遊戲，並且利用剛才所儲存的進度，這樣主角之等級已達能向公會內的韋絲[ワイズ]挑戰，打敗她後再和她對話便可在編製隊伍時找她加入。

提升移動速度

首先要完成遊戲並將進度儲存起來，接着在標題畫面選擇以該進度重新開始遊戲，這樣當從ラーワ前往中繼地點1的途中便可找到一個裝有能提升移動速度之神聖尾巴的寶箱。

銀河公主傳說優3 LIGHTNING ANGEL

PCE年代名作《銀河公主傳說優奈》最新章，由電子漫畫式AVG轉變成着重戰術的SRPG，在冒險部份的選項是會影響劇情發展的，而賣點之一的美少女同伴則超過20人。故事承接前作及動畫版的情節，優奈等人在放學回家途中突然遇到敵人襲擊，繼而再次踏進激戰之中。

HUDSON　97年12月4日　5800日圓



訊息產生變化

只要在主機內藏時間0時至5時59分或6時至11時59分啟動電源，就會出現各有不同的訊息。

SHININGFORCEIII SCENARIO 1王都之巨神

另一MD時期備受好評的SRPG系列最新章，特別之處是為降低價格及增強故事性而把故事寫成3部推出，不論戰鬥或移動畫面均以3D多邊形製作，效果變化較大，系統基本上沿用過往一貫取向，變更點除設定了武器類別的相剋性外， 魔還可利用貴重金屬來打製強力武器等。

SEGA　97年12月11日　4800日圓



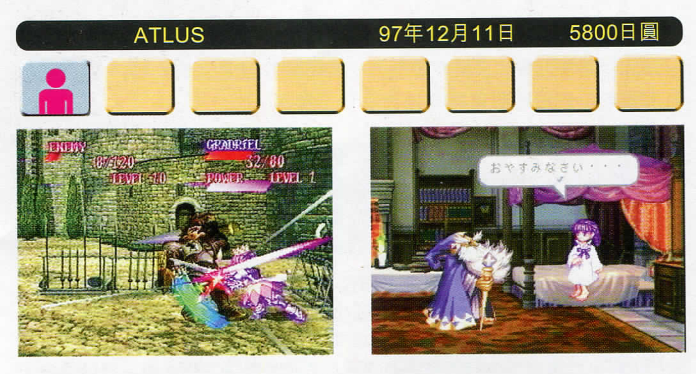
調整難易度及音效測試

首先要完成遊戲一次並將進度儲存起來，接着重新開始遊戲，只要按START進入設定畫面便會發現追加了戰鬥難易度和音效測試這兩個選項，難易度設定方面包括有標準、稍強、相當強和犯規共4種，至於音效測試則是把游標指向難易度調整目錄再向下按便會出現。

PRINCESSCROWN

這是曾推出《豪血寺一族》與《女神異聞錄》等作品之ATLUS的ARPG作品，採用了橫向捲軸和各種必殺技系統的它令人感覺得更像格鬥遊戲，再加上高質素畫面、濃厚故事性與及劇情分支大大提高了可玩性，另外除主角外還會有充滿個性的協助角色出現。

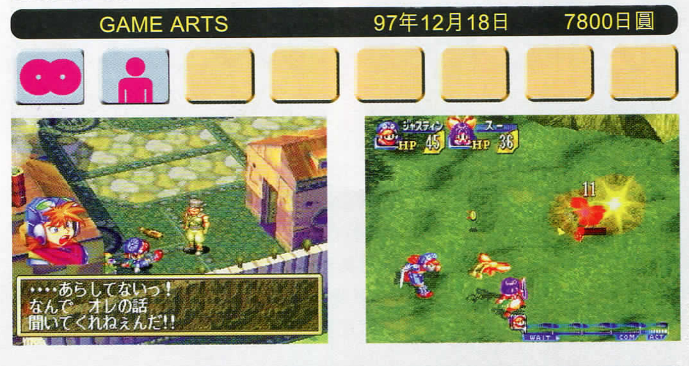
ATLUS　97年12月11日　5800日圓



GRANDIA

開發經歷數載橫跨MEGA-CD年代至今的RPG超大作，起用突破機能極限的全視點3D多邊形畫面，令戰鬥與平時冒險顯得更為立體化，尤其是戰鬥中各種魔法與必殺技華麗得很，另外精采的開場片段及音效亦相當出色，雖然故事並非太突出只是頗傳統的少年勇者歷險情節，不過整體來說已是上佳之選。

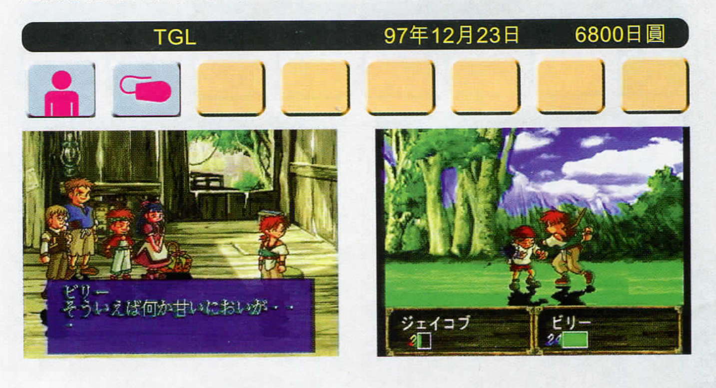
GAME ARTS　97年12月18日　7800日圓



TILK~碧海來的少女

帶有《湯姆歷險記》和《15少年漂流記》等經典故事要素的SRPG，圍繞着一群少年在所居住小島上的種種冒險，戰鬥系統有點像同廠的《古大陸物語》，畫面採用較有動畫感的形式表達，新增點方面相性良好的角色走在一起便會提高攻擊力或自動回復等，此外還可利用地形效果。

TGL　97年12月23日　6800日圓



© 1997 HUDSON SOFT© 1992,1997 RED / イラスト: 明貴美加 · © SEGA ENTERPRISES,LTD.1992,1993,1997 · © SEGA ENTERPRISES,LTD. & ATLUS 1997. · © 1997 GAME ARTS / ESP CHARACTER DESIGN:草彅琢仁 CG: 株式會社 LINKS · © TGL 1997

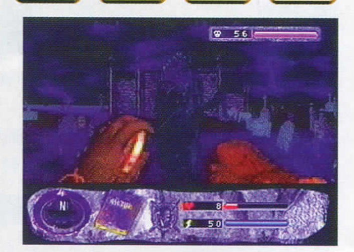
巫術NEMESIS

電腦3D迷宮RPG巨作的外傳，由傳統界面變為較重視表現效果，玩者無需逐回合輸入指令而是以主觀視點進行實時動作戰鬥，雖然如此它仍帶有角色製作及轉職等要素，至於故事則說尼謝拉國自發生過封印實驗失敗而爆炸後，附近地區發現有邪惡氣息作開端。

SHOUEI SYSTEM 98年1月22日 6800日圓





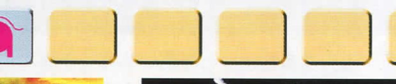



AZEL~PANZER DRAGOON RPG

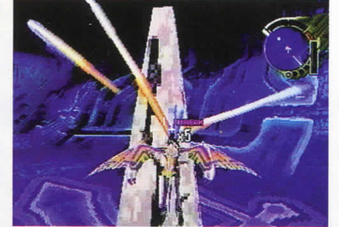
立體射擊系列《PANZER DRAGOON》最新章，今集的最大變動除並非是STG而是RPG外，碟內還收錄了大量質素甚高的CG片段。系統採用了前兩作的特性，主角的攻擊形式分為散彈鎗與雷射，需要針對敵人的屬性來決定，此外飛龍還可進化成其他形態，至於故事則是發生在頭兩集之後數百年。

SEGA 98年1月29日 6800日圓







輕翼龍誕生

只要集齊全部12件龍之部件[Dユニット]，飛龍就會馬上進化為極強的隱藏形態輕翼龍[ライトウイング]；下表是各龍之部件的所在位置。

部件編號	所在位置及取得方法
01	通過溪谷地帶後瞄準發掘所上空的白鳥群
02	溪谷地帶的瀑布內部
03	ガリル沙漠ウル出現位置的左邊
04	蒼涼遺跡
05	ウル南部，瞄準遺跡通道內部入口的右側植物
06	ウル西部，瞄準向地下伸延遺跡內的物體
07	ウル地下生體兵器實驗大樓
08	通過ウル地下迷宮後再次進入B4F
09	ゾア森林禁忌之門進入後轉左
10	ゾア森林禁忌之門正前方
11	塔14F入口
12	塔14F入口

飛龍增幅器

在ゲオルギウス的版圖上有4個金字塔形狀的物體，全數破壞它們後便從空中戰艦殘骸シェルクーフ的後方潛進艦內，只要一直向前飛就可在內部找到增加雷射發射數目的道具ドラゴンブースタ。

發現幼龍

和取得ドラゴンブースタ的方法相同，首先飛龍要進化至輕翼龍形態，接着潛入戰艦殘骸シェルクーフ的最內部，只要瞄準牆壁來發射雷射就能取得道具ドラゴンレリーフ，同時會有來自《PANZER DRAGOON ZWEI》的幼龍ラギ跟隨主角。

最強的單獨翼龍

當取得ドラゴンレリーフ先進入ゾア森林裏的紅色遺跡，然後分別破壞遺跡內的4件遺物並闖進遺跡內部去，跟着便破壞內部南側房間的另外2件遺物來啟動機關，最後到北側房間調查轉動中的發射台，這樣飛龍就會進化為遊戲中的最強形態單獨翼龍[ドラゴンソロウイング]。

開始時擁有較多金錢

只要主機內藏有《ZWEI》的儲存資料，那麼在重新開始遊戲時玩者所得到的金錢就是《ZWEI》進行時間×100。

聽取《ZWEI》音樂

首先以藏有《ZWEI》儲存資料的狀態重新開始遊戲，接着要不斷到ゾア街去找一名叫ローダ的少女談話直至取得音效部件[サウンドユニット]，這樣便可在營地畫面瞄準此部件來聽取前作BGM的音樂盒版本。

BOX GAME

首先要完成遊戲一次並將進度儲存起來，接着讀回該進度繼續遊戲，就能在世界地圖的南面發現收錄了3款迷你遊戲的隱藏地點BOX GAME。

完全解放潘朵拉之箱

只要以擁有《AZEL》儲存資料的狀態來進行《ZWEI》，就可開啟整個潘朵拉之箱令裏面的選項全部出現。

改變開場片段

開啟過《AZEL》後，只要關閉電源再放入《ZWEI》重新啟動主機，就會播放第一集的濃縮版片段。

改變敵人顏色光暗度

進入敵人情報畫面按2P手掣的START，便能改變敵人顏色與其光暗度。

改變勝利姿勢

戰鬥結束時，在出現評價畫面前如果按住L＋A或B或C，就可改變主角的勝利姿勢，若按住L＋X或Y則可改變一起乘坐飛龍之同伴的姿勢。

神秘花粉與種子

先到ガリル沙漠瞄準那棵與別不同的紅色花粉球，這樣就能取得移動時按L可固定速度的ロットポレン，接着到ゾア森林去找尋植物，只要瞄準植物來發射雷射便取得道具ゴルドンシード，用途是當速度到達3時按R就可令速度增至最高。

回轉地圖

在世界地圖畫面裏，若按L或R便能把地圖回轉起來。

回轉飛龍模型

在選擇飛龍型態的畫面裏，按L或R便可回轉畫面中的飛龍，快速連按2次就能令回轉速度增快，若接上2P手掣則可利用其十字掣移動龍身。

對白和動作變得更快

在即時表現事件(並非播放片段的事件)進行時，只要按L就可加快角色的說話和動作，按R的話則會相反地慢下來。

改變對話時視點及加快速度

當利用瞄準游標來指向畫面上的人物交談時，按十字掣可改變視點，至於按R則可加快其說話速度。





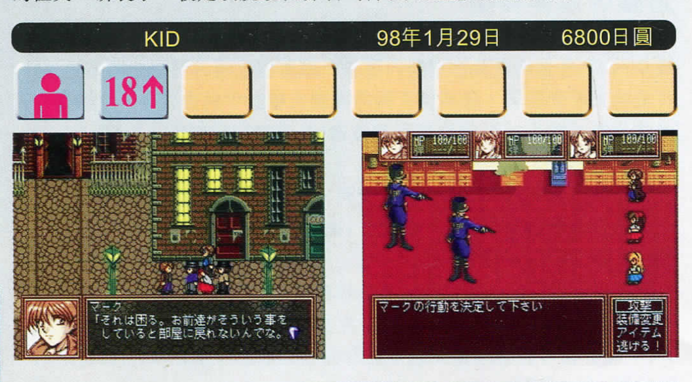
© 1998 ショウエイシステム 1996 by Sir-tech Software,Inc. Wizardry is a copyrighted program licensed to shouei by Sir-tech Software,Inc. This product is for sale and use in Japan only. Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc: © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997.

GUN BLAZE S

移植自PC-98年代人氣美少女RPG，擁有獨特的世界觀設定以各種鎗械作為使用武器，系統根據原版的傳統形式作為基本，加上主要角色有聲優配音與及重新繪畫的插畫，至於故事則說在18世紀的歐洲女主角祖艾露的祖父，研製了一枚足以燒毀世界名叫「閃耀之星」的結晶開始。

KID　98年1月29日　6800日圓

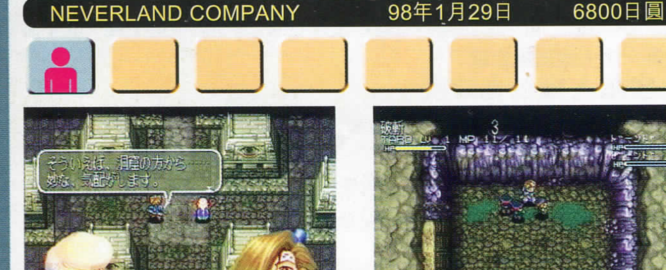
18↑



仙窟活龍大戰CHAOS SEED

曾在超任上推出的洞窟育成RPG移植版，不論畫面與系統都作出一定強化，遊戲目的方面玩者會利用風水屬性的原理作出各種組合來擴大不可思議之洞窟「仙窟」，在過程中將會需要生產能量來提煉仙丹和仙獸等幫忙，藉以發掘秘寶消滅敵人達到目的。

NEVERLAND COMPANY　98年1月29日　6800日圓



馬上觀看所有圖畫

首先啟動隨初回限定版附送之贈品CD，然後在主目錄畫面將游標指向「贈品繪畫」的項目上，再按着L來順序輸入↑、↓、←、→、X、Y、Z，只要最後按A或C作選擇就可在沒有玩過咕片遊戲下觀看所有圖畫。

自動輸入名稱

在替仙獸輸入名字時，只要按Y來輸入就會變成使用預先設定了的名字。

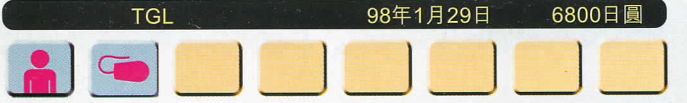
製作人員名單消失

在完結畫面的製作人員名單出現時按L＋R。

神奇傳說 FARLAND SAGA

曾推出SRPG系列《古大陸物語》之TGL的另一作品，為同名電腦遊戲的移植版，採用斜向視點兼具地形高低差的立體戰鬥畫面很講求戰略性，和《古大陸》有着明顯性的分別，戰鬥時全部角色均以Q版形式來表達，此外還有播片及大量配音場面令它更像一齣動畫。

TGL　98年1月29日　6800日圓



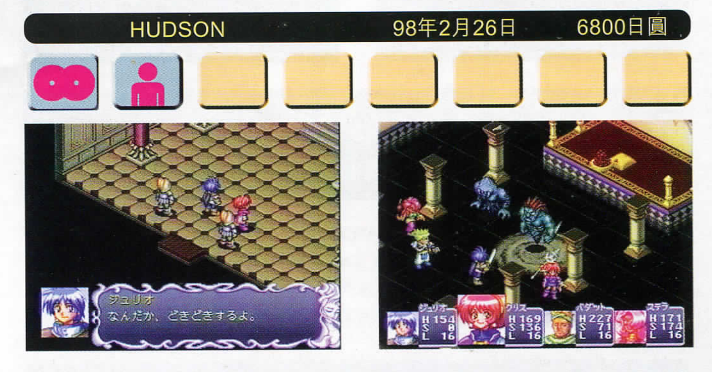




白魔女~另一個英雄傳說

曾勇奪電腦遊戲選舉眾多獎項的RPG名作《英雄傳說3》移植版，除基本故事外大部份元素已改得面目全非，畫面與角色設定變成卡通化，加入了聲優及動畫片段，最大分別可算是戰鬥系統由輸入預設指示改為傳統RPG風格，另外還可利用地圖移動來減省不必要的村鎮間移動。

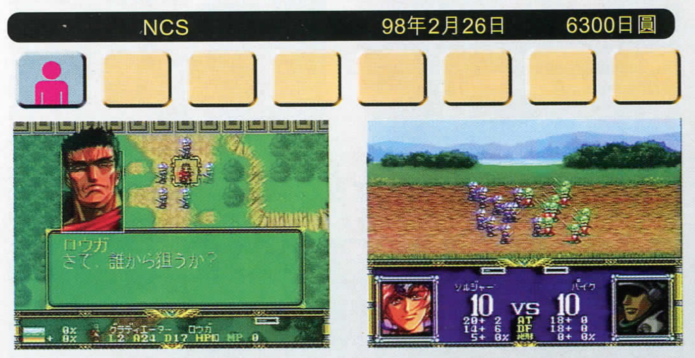
HUDSON　98年2月26日　6800日圓



夢幻模擬戰~DRAMATIC EDITION

MD年代大受歡迎SRPG兩集的懷舊強化版，內容為PS版的《I&II》再作出修訂，在《II》加插新的故事分支及結局，和舊作比較最大分別是增設了遊戲開始前和女神對答以決定主角能力的環節，此外亦強化會話、戰鬥、魔法的場面及職業系統，當然還有播片及聲優演出。

NCS　98年2月26日　6300日圓



增加商店售賣的道具

在遊戲進行途中，先選擇「ITEM裝備」項目並將游標指向「購入」一欄，然後順序按↑、←、→、↓、→、→、C，在商店的發售道具視窗中便會出現平時並不存在的稀有道具。

自由選關

在標題畫面裏先選擇讀取遊戲進度，然後把游標指向其中一個已存檔案上，再順序輸入→、↓、↑、←、R、Y、START、X、Y、C，就可選擇從任何一關進行遊戲。

隱藏選項

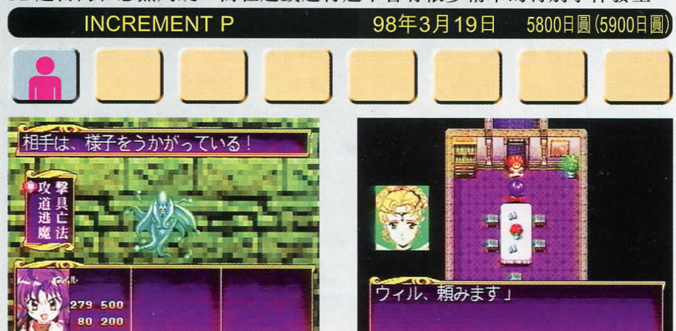
在標題畫面裏先選擇讀取遊戲進度，然後把游標指向其中一個已存檔案上，再順序輸入↑、↓、↑、↓、←、→、X、C，就會進入隱藏選項的畫面裏去，可自由選聽BGM和音效與及觀賞動畫片段。

© ACTIVE 1998 · © 1997 NEVERLAND COMPANY © ESP © TAITO · © TGL 1996,1998 · © 1998 HUDSON SOFT © 1993,1998 FALCOM · © 1998 NCS

PRINCESS QUEST

以眾多美麗可人女孩子來吸引玩家的遊戲，系統較偏向日式電腦RPG，主角是一名替迪魯曼法王國調查最近發生之寶玉失竊事件的劍士，為深入各城鎮取得情報線索於是化身成為一名少女，隨之便與同伴們潛入3D迷宮內和惡黨周旋，而在遊戲進行途中會有很多精采的特別事件發生。

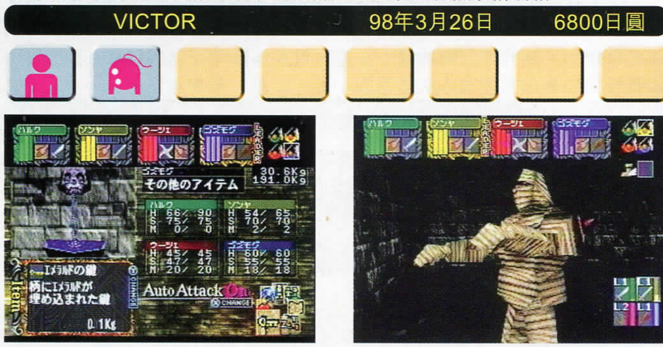
INCREMENT P　98年3月19日　5800日圓(5900日圓)



DUNGEON MASTER NEXUS

曾推出過數集的電腦立體迷宮RPG《DUNGEON MASTER》系列最新作，其特點是採用實時進行並且重視同伴攜帶物件的重量、食物和水份的平衡性，加上各種機關、陷阱和謎題相當考玩者的技術，比較前幾作由於畫面利用3D多邊形技術因此質素更高，此外還增設原創劇情。

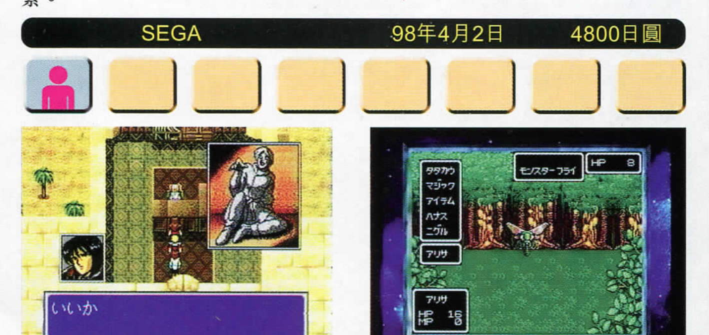
VICTOR　98年3月26日　6800日圓



SEGA AGES 夢幻之星系列

世嘉RPG名作《夢幻之星》系列珍藏版，當時在云云傳統幻想式作品中其科幻題材引起玩家的注意，今次收錄了系統構思和故事都很出色的第二代、引入子裔誕生情節的第三代和提高影像效果並增設合體技的第四代合共4作，此外還有電視廣告宣傳片段、設定插畫和重新編曲的BGM等新元素。

SEGA　98年4月2日　4800日圓



在洞窟移動時變得更順暢

首先選擇以《夢幻之星I》進行遊戲，接着當遊戲插圖出現時保持按住X不放直至遊戲開始，成功輸入秘技的話便能聽到效果音，這樣在進入迷宮後畫面就會變得更為順暢；注意這秘技只是適用於《夢幻之星I》的。

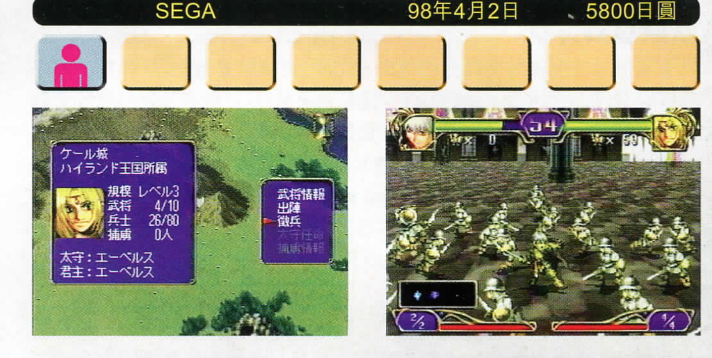
音效測試模式

在《夢幻之星IV~千年紀之終結》裏首先要完成遊戲一次，然後以這狀態返回重新開始遊戲或是讀取儲存進度的選項畫面，再按B就會出現音效測試模式；補充一點在完成遊戲時是會自動替玩者儲存進度的。

DRAGON FORCE II~失去神的大地

事隔兩年才推出的實時戰術SRPG第二集，人設由結城信輝和青木邦夫所擔任，系統方面承繼了前作的優點加以進化而成，仍然是以8名君主之間的戰鬥為主，玩者需要同時兼顧內政事務及戰力部署，至於新增地方不但可在戰鬥中指揮2個部隊作戰，還加入了副官及研究所等系統。

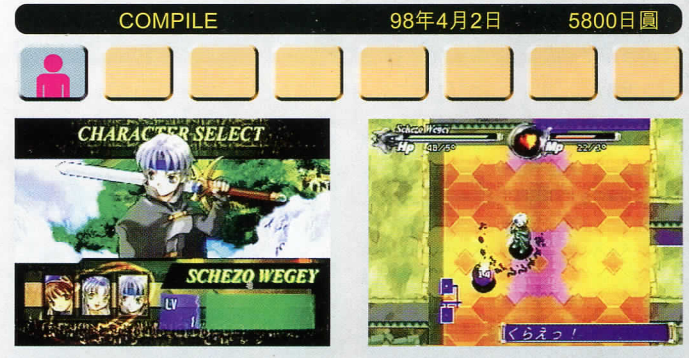
SEGA　98年4月2日　5800日圓



啫喱方塊迷宮RPG

《不思議迷宮》系的迷宮探索RPG，特點是遊戲版圖每次都是會自動隨機製成，若HP減至0則會被逐出迷宮兼充公所有金錢、經驗值及道具。阿露露等3名主角與各怪物皆是來自同廠之《啫喱方塊》和《魔導物語》系列，為取得「超強魔法寶物」因而到由6個觀光點構成的主題公園去。

COMPILE　98年4月2日　5800日圓



即使空肚也不打緊

在迷宮內當角色狀態出現「不能甚麼也不吃！」這句話時，只要使用リフレッシュ魔法陣就能令原本需要進食才可回復的攻擊力自動復原，可是若離開迷宮就會變回原狀。

發射強力光線

假如紅寶石獸是在空肚狀態，先把咖喱系食物放置在地面，然後引怪物移到食物上，這樣紅寶石獸便會向着食物的方向發射光線，其威力則是隨機而定。

© AIC いつきあやな © 1998 iPC · © 1998 Victor Interactive Software,Inc.© 1998 SOFTWARE HEAVEN,INC. / FTL GAMES. LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P.INTERNATIONAL · © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998. · © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998. · © COMPILE 1998

英雄志願
GAL ACT HEROISM

沒有固定劇本的自由行動式美少女RPG，可隨意選擇影響劇情發展的決定，故事發生在設有專門培養冒險者之學校的異世界島國裏，玩者需要在半年的實習期替村內居民解決各種事情，藉以提高修為成為更出色的人，途中會有不少魔物或同學加以阻撓，戰鬥因此在所難免。

MICRO CABIN　98年4月16日　6800日圓





隱藏移動方法

首先到デオロギア的委托介紹所去，完成「冒險者募集」這事件可得到單輪車車身[モノサイク ルボディ]，接着完成事件「冒險者募集2」取得單輪車引擎[モノサイクルエンジン]，當這兩件道具齊集時可再前往該委托介紹所，此時會發生製造隱藏交通工具單輪車[モノサイクル]的特殊事件。得到單輪車後，不管利用它移動到哪兒需時都只是1日，不過目的地卻是隨機決定的；另外由於單輪車的製造時間長達30日，故此在畢業禮前30天或是3月1日以後即使帶着道具到委托介紹所亦不會發生製造事件。

狀態畫面產生變化

只要替三名女角裝備泳裝或玩偶服裝，就會令她們在狀態畫面中的樣子產生變化。

超級機械人大戰F~完結篇

由於故事過長的關係，在《超級機械人大戰F》推出後約半年便有這個結局篇出現，系統基本上和前篇相同，較特別的是機體改造由最高5段增加至10段，此外玩家們引頸以待的機體像GUN BUSTER、傳説巨神、魔神皇帝和W GUNDAM ZERO CUSTOM等都會相繼出場。

BANPRESTO　98年4月23日　6800日圓








EVA角色替你慶祝生日

首先選擇重新開始遊戲，設定好主角的出生日期後便把檔案儲存起來，假若在再開啟此遊戲時主機內藏時鐘的日期和主角的出生日期相同，就會發生《新世紀EVANGELION》的角色們和主角慶祝生日。

快速續關

在按A+B+C+START來作RESET時，若保持按住START不放就能快速返回最近一次儲存的狀態繼續遊戲。

無限次使用精神指令

能夠使用此秘技的，只有懂得精神指令「夢」之機師例如安藤正樹[マサキ]等(下面例子是以正樹作示範)。首先正樹要使用「夢」並選擇像超力電磁俠或超獸機神等擁有複數機師的機體，接着在決定到底選擇這機體哪一名機師的精神指令時，按取消掣直至返回正樹的精神指令選擇畫面，假若按L或R就會發現竟然出現其他人物的精神指令表。如果顯示着精神指令表的角色是在陣中參戰，那所選擇的精神指令是只會消耗該角色的精神點；若顯示着精神指令的角色並非在陣，正樹便可無限次使用該角色的精神指令了。補充一點，這秘技的唯一缺點便是玩者只能使用補助系的精神指令如「激勵」、「愛」和「氣合」等。

控制暴走初號機

當初號機進入暴走狀態，先對着暴走初號機使用「挑發」，接着在暴走初號機被敵軍攻擊時要按住取消掣，令反擊指令的選擇視窗出現便可，由這時起玩者就能自由控制暴走初號機。

出現特別對白

當結束遊戲時通常都會出現《三一萬能俠》流龍馬的對白，假若在其説話結尾時的「SWITCH ON」能看準時機按C，便會出現像《幻影時光》系列般的親密對白。

SHINING FORCE III
SCENARIO 2被狙擊的神子

故事舞台與前作完全相同的《SHINING FORCE III》三部曲第二章，今回主角變成共和國王子美迪奧，系統及操作界面幾乎沒有改動過，畫面則稍作進化，至於武器熟練度、必殺技及友情關係等依然健在，除新增了艦戰場面外部份同伴加入與否需視乎前一章的行動來決定。

SEGA　98年4月29日　4800日圓









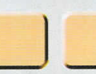
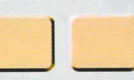
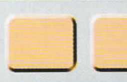



BAROQUE

氣氛極度陰沉驚慄的3D迷宮式ARPG，故事環繞着奇異世界中人類與天使之間的爭鬥，玩法有點接近《DOOM》系動作遊戲，在迷宮裡裏所有地形均是自動隨機製成，可是當玩者成功通過整座迷宮或途中死掉等級就會變回從LV.1重新開始，此外還可將道具進行合成。

STING　98年5月21日　6800日圓








© 1994,1998 MICROCABIN CORP.・© 葦プロ © GAINAX / Project Eva.・テレビ東京・© SUNRISE・東急 AGENCY・テレビ東京 © 創通 AGENCY・SUNRISE © DYNAMITE 企畫 © 東映 © BANDAI・VICTOR・GAINAX © BANPRESTO 1998・© SEGA ENTERPRISES,LTD.1992,1993,1997,1998.・© STING / ESP

CIVILIZATION 新世界七大文明

超任版獲得好評的都市建造系SLG，身為民族領導者玩者要對領土進行各種開拓和建設，經過技術的開發令國家不斷發展，最終凌駕其他民族征服世界。由於開始新遊戲時會自動製造地圖，所以玩起來每次都會有新鮮感。

ASMIK 97年5月2日 5800日圓



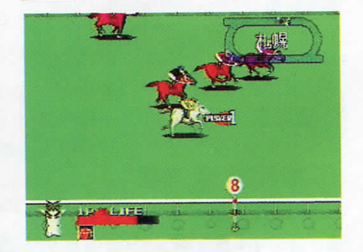


STAKES WINNER 2最強馬傳說

繼上集《G I完全制霸之道》後所推出的續篇，同樣是移植自業務用作品，相比下今次在系統上作出不少變化，除了可在開跑前購買道具來使用外，還可經過鍛鍊學習新必殺技與及會有挑戰對手等特殊事件，遊戲模式方面有街機版、海外版和原創育馬模式3種。

SAURUS 97年5月2日 5800日圓





一開始擁有1億5千萬

在遊戲模式選擇畫面中，只要順序按→、→、←、←、↓、↑、↓、↑、L、R、START，如聽到馬的叫聲便算成功，這樣進入育成模式後可令資金增至1億5千萬。

增加種牡馬數目

只要在育成模式中輸入密碼「でんせつのめいばふつかつ」，就會增加質素極高的種牡馬和繁殖牝馬各24匹供玩者選擇。

游擊機動戰艦

以非常受歡迎的美少女科幻動畫《游擊機動戰艦》作題材的SLG，原作者是麻宮騎亞，遊戲帶有濃厚的戀愛要素，分為故事冒險與動畫戰鬥兩個部份，玩者除要作出適當選項來進行故事和戰鬥外，還要設法增加主角與其他女孩的好感度。

SEGA 97年5月2日 5800日圓





贈品模式

完成遊戲時只要主角與其中一名女孩的好感度夠高，就可看到她的獨有結局畫面，至於看過結局的人數會影響選項畫面裏贈品1[おまけ1]所追加的項目。假如看過其中1人的結局畫面，就可進行純粹鬥取高分的HIGH SCORE ATTACK模式；若看過2個人的結局，則會發生來自電視版第12話的《霹靂金剛3號》特別劇情；看過3個人的結局則可在贈品2選看已完成的結局場面。注意，重覆觀看同一女孩子的結局畫面是只會當作1次計的。

FREE TALK STUDIO

題材圍繞着電台節目的SLG，玩者是電台新人DJ香坂瑪莉，為了爭取成為新節目主持人因而在1個月內的4次直播中盡量發揮，務求取得高收聽率。頭3週可在4名嘉賓中自由選擇其中3人來訪問，至於最後1次節目則有超人氣歌手出現。

MEDIA ENTERTAINMENT 97年5月9日 5800日圓





音效測試

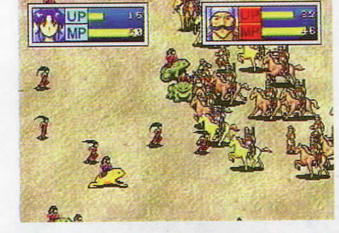
在標題畫面只要按住L和R來順序按Y、X、Z、B、A、C，聽到人聲便算成功輸入秘技，這時可在選項畫面中選聽BGM與遊戲音效。

WARA² WARS

玩法有點像戰棋《RISK》的戰略SLG，登場角色共有10人，包括袋鼠、哥撒克士兵和羅茲威爾外星人等，玩者要選取其中1人來侵佔其他對手的領土，部隊方面以能力值分為3個等級，除了要適當分配軍資金來聘請士兵外，還要花錢替他們升級。



翔泳社 97年5月23日 5800日圓





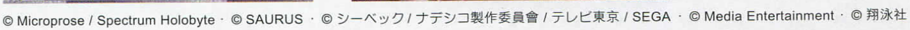
戀愛物語EBEROUGE

移植自電腦版的戀愛育成SLG，遊戲舞台為一間培育魔法師的學校，主角在合共5年期間除要接受各種提升魔法力的課程外，還要和身邊的美少女們約會，最終學到可拯救世界的魔法與追求到喜歡的女孩子，而女角們會在頭兩年的少年期與尾三年的思春期陸續登場。

TAKARA 97年5月30日 6800日圓





© Microprose / Spectrum Holobyte · © SAURUS · © シーベック / ナデシコ製作委員會 / テレビ東京 / SEGA · © Media Entertainment · © 翔泳社



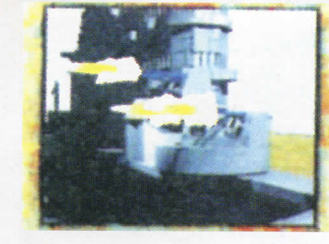


太平洋之嵐2 疾風之艨艟

題材為太平洋戰爭的電腦史戰SLG移植版，由於專為上級者而設，因此有不少地方如命令系統設計得非常複雜考究，但比起原作SS版已在索敵和氣候等環節調低難度，至於其最大特色就是登場兵器多達350款；初回限定版為2 CD的特別版。

IMAGINEER　97年6月13日　6800日圓(7800日圓)





隱藏劇本

在選擇劇本時只要按L或R，就會追加4個隱藏劇本。

櫻大戰 限定復刻版

為慶祝《櫻大戰》這集合了美少女、戀愛育成、文字冒險和戰略等要素的名作取得CESA大賞獎項，生產商於是趁機再次推出這套深得收藏者歡迎的初回限定版，雖然是重新製作不過內容卻和初版相同，除了遊戲本身外還附送滑鼠、滑鼠板、貼紙與精美紙盒包裝。

SEGA　97年6月20日　8800日圓

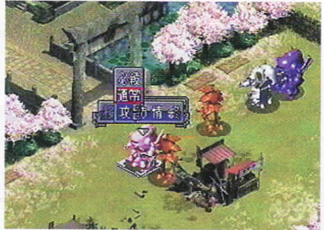










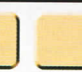


政界立志傳~好國家・好政治

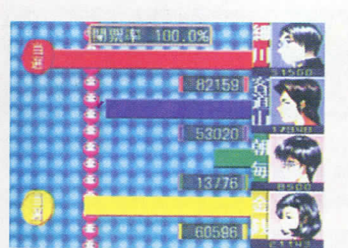
這隻政治家體驗遊戲採用棋類形式來進行，玩者為爭取成為總理大臣而展開拉票活動，有時會發生像興建核電廠、桃色緋聞或收取賄賂等特別事件，玩者所作的決定會影響市們的支持度，至於在完成遊戲時著名政治評論員細川隆一郎會根據玩者的表現來給予評價。

BMG JAPAN　97年6月27日　5300日圓







自行設定移動步數

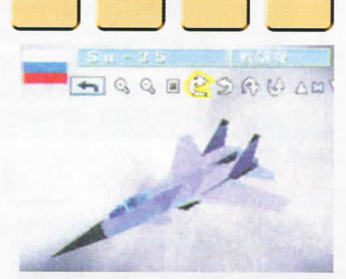
當輪到玩者的回合時，只要在骰子轉動之際按L(每按1次減1，最多是4)或R(每按1次加1，最多是10)便可設定骰子的點數，再按Z便會以L與R的和來計算擲骰結果。

大戰略STRONG STYLE

個人電腦戰略SLG《大戰略》的簡易化版本，改良了難易度與及操作較適合一般玩家，登場兵器方面不少新式軍備武器可在遊戲內找到，今集除可因應戰略性或戰術性的需求來選擇地圖規模外，還可自行設定陣營能夠生產之兵器種類和設計版圖。

OZ CLUB　97年6月27日　6800日圓





馬上觀看製作人員名單

在標題畫面裏，只要順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L、R、X、Y、Z，就會出現製作人員名單。

不斷觀看戰鬥畫面

在標題畫面裏，只要順序輸入↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、R、L、Z、Y、X，就會連續播放由多邊形表示的戰鬥示範畫面。

追加高性能潛水艇

在世界地圖模式中，只要兩方面的地圖都取得勝利，就會在海上／海中兵器的生產類別編輯功能追加高性能潛水艇大和[やまと]。

提督之決斷III

光榮太平洋戰爭SLG系列第三集，與《三國志》等同樣是移植自電腦版本，雖說是海戰遊戲但空軍及陸軍的參與性亦非常高，因為今集分為海上和空中兩個戰鬥層面，需要顧及各方面的戰略運用，至於故事模式則有美日開戰、偷襲珍珠港和中途島戰役等7個故事。

光榮　97年6月27日　9800日圓







© FUJITSU / TAKARA · © GAM · © SEGA / RED · © BMG JAPAN · © 1993 Systemsoft Corporation© 1997 DUAL / OZ CLUB · © 1997 KOEI CO., LTD.

春風戰隊V FORCE

OVA感覺的美少女科幻SLG，3 CD大容量收錄了約60分鐘於每版間播放的精采動畫片段，主角葵氏3姊妹為迎擊侵略地球的謎之宇宙戰艦，因而駕駛新型戰鬥機作戰，雖然只要達成指定條件便可過關，但是各武器都有彈數限制，所以緊記要替她們回復和補給。

VING　97年6月27日　5800日圓





非常喜歡

典型育成系戀愛SLG，世界觀設定為近未來科技發達的西元2296年，主角是一名就讀於聯邦軍士官學校的學生，除了要接受各範疇的知識及軍事訓練外，還會和不同性格特徵的女同學及教官談情説愛，當然在遊戲中會出現軍事演習或體育祭等特別事件。

GAGA COMMUNICATIONS　97年7月4日　6800日圓





改變對話內容

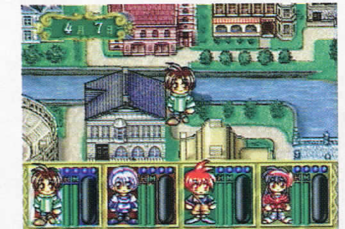
首先以取得HAPPY ENDING的狀態來完成遊戲，接着利用這儲存檔案重新開始遊戲，就會增加名為「チョット変」的感情項目，藉此可改變遊戲中的會話內容。

悠久幻想曲

美少女SLG《永遠的旋律》的續篇，玩者的身份是一名百無聊賴的人，從10名各具所長的美少女當中找其中3人作為同伴，為協助村民排難解憂而不斷鍛煉自己，而由於在成長的過程中會和同伴們孕育出愛情及友情，若説其賣點當然就是各個造型可愛的美少女。

MEDIA WORKS　97年7月18日　5800日圓





音效測試

在角色個人資料畫面中，只要按X就會跳到音效測試功能。

標題畫面改變了

當啟動電源進入標題畫面，遊戲名稱的背景是會根據機內時鐘而作出改變，分別是早上的早晨清空、中午的蔚藍景色、黃昏的夕陽斜照和晚間的黑夜天色。

簡易移動游標

在日程畫面設定好工作後，只要同時按L和R游標便會馬上移到「GO」的位置去。

個人資料畫面小秘技×2

在角色的個人資料畫面裏，若保持甚麼也不做達30秒角色便會在畫面內走來走去。另外，把游標移向左上方的圖畫後，按A就會出現角色的圖畫集，這時只要按L或R便能改變背景畫面。

遊戲加速

在兼職或輪盤事件中，同時按L＋R便可增加遊戲速度。

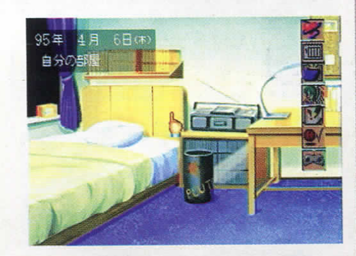
ANGEL GRAFFITI S

擔任人設的是《橙路》的松本泉，故事説主角是一名高校2年生，為了在餘下2年的高校生活追求到心儀女孩而努力。登場女孩共有5人，若想和她們約會就需要做兼職賺錢，當然和同類戀愛育成SLG一樣會發生雙重約會或新年會面等特殊事件。

COCONUTS JAPAN　97年7月25日　6800日圓



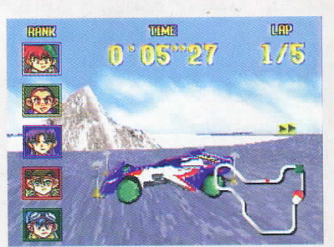


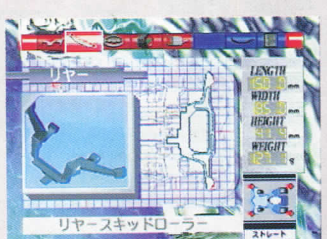


迷你四驅 SUPER FACTORY

登場人物與車款都是來自近年相當受歡迎之動畫《四驅兄弟LET'S&GO》，玩者可選擇烈、豪或其餘8人的專用跑車來進行遊戲，每輛車的特性都是跟足原著，至於賣點當然是可自行設定車子各部份的零件配搭，而全以3D表達的賽道則有天空、陸地和海洋3種。

MEDIA QUEST　97年7月31日　5800日圓



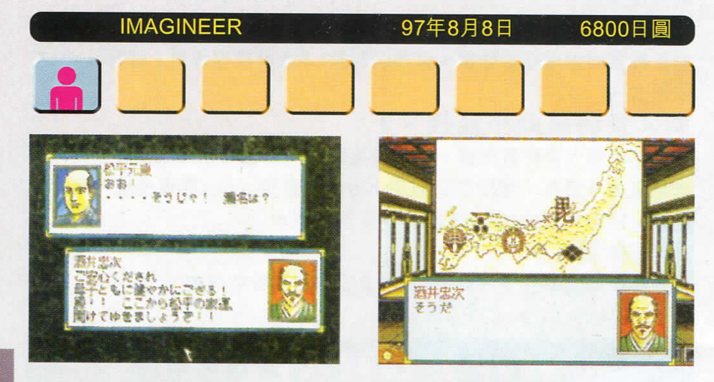


© 1997 VING · © GAGA Communications inc. / SUCCESS Corp. · © Starlight Marry / Media Works Inc. · © COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. / アストロビジョン · © こしたてつひろ · 小學館 · テレビ東京 © タミヤ ※ミニ四駆はタミヤ模型の登録商標です。© 1997 MITSUI & CO.

天下制霸

和其他日本戰國時代歷史SLG有點不同，這次主角是在信長與秀吉之政權下出生的德川家康，遊戲根據史實描述他一生所遭遇的事件和戰爭，途中所出現的重要選項會影響接續而來的劇情發展，玩者可替家康創造新的歷史，至於戰鬥則是採用實時形式進行。

IMAGINEER　97年8月8日　6800日圓



奧菜惠 戀之 SUMMER FANTASY

夢幻般的戀愛育成SLG，遊戲女主角正是廣受歡迎的歌視兩棲偶像奧菜惠，在為期4日的行程裏，她會和玩者於著名渡假勝地宮崎SEAGAIA一起渡過，只要盡量帶她到各處去遊玩便可，如會話選項得宜就能增加其好感度，最終以追求她作為目標。

BANDAI VISUAL　97年8月22日　5800日圓



三國志IV加強版

光榮歷史SLG《三國志IV》的強化版，基本系統和操作形式並沒有分別，變更之處在於故事模式增加了3個難度較高的虛構劇本「奸雄，天下統一」、「大陸荒廢後三雄鼎立」和「蠻王，南王突起」，當然製造新君主及新武將亦是賣點之一，此外歷史事件還增至10個左右。

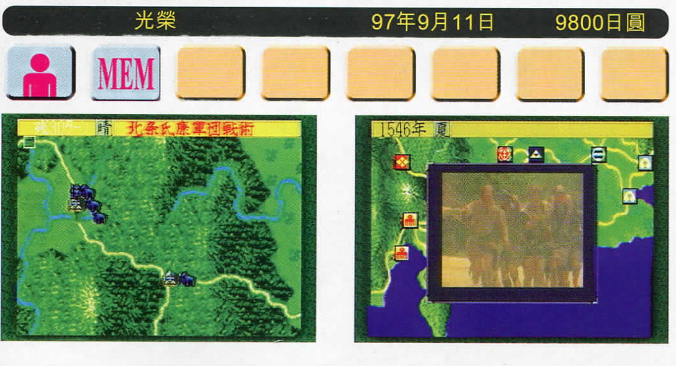
光榮　97年9月11日　7800日圓



信長之野望·天翔記加強版

光榮歷史SLG《信長之野望·天翔記》的強化版，最大特點可算是故事模式追加了兩個新劇本與及根據特定條件而發生的歷史事件增至14個，另外玩者可自行製造原創武將、城郡名稱和登場公主類別等，縱使武將數目已多達1100名這仍是相當厚待老手玩家的。

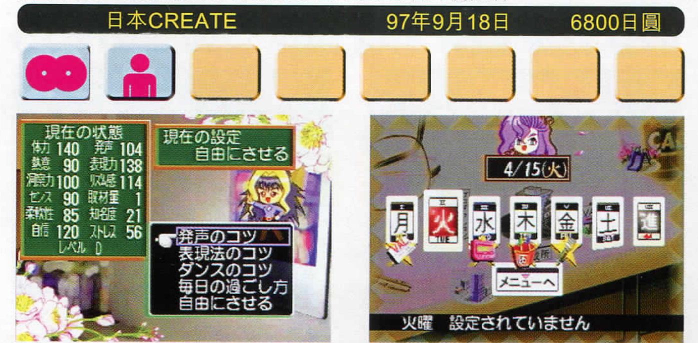
光榮　97年9月11日　9800日圓



MY DREAM~急不及待ON AIR

相當具特色的聲優育成遊戲，身為記者的玩者負責一個計劃，替夢想成為聲優的女孩鋪排出路，在遊戲中平日要到訓練所及錄音室等地收集情報，在週日則致電女孩給予建議，待有充足實力便推薦她們到聲優雜誌提高知名度，至於最大特色就是每位角色由3名聲優配音。

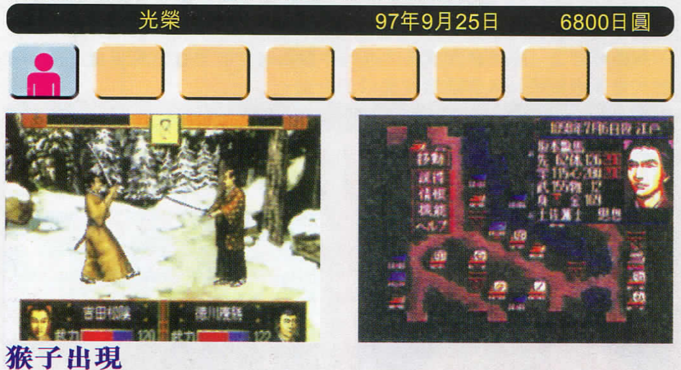
日本CREATE　97年9月18日　6800日圓



維新之嵐

早年於電腦推出頗受歡迎SLG的全新製作版，以坂本龍馬和西鄉隆盛等維新志士活躍的明治維新時期作題材，系統方面玩者需要一邊培養劍術與學問等項目，一邊到日本各地找藩主們游說以取其信任，從而將政治體制改變為理想的姿態，途中會遇到不同性質的事件。

光榮　97年9月25日　6800日圓



猴子出現

在全國地圖裏，只要對着有要人正回復精神力的山進行「說得」，那名原本替要人倒茶的女性就會變成一頭猴子。

© 龍[ron]1996,1997. · © 1997 MMC PLANNING · © 1997 KOEI CO.,LTD. · © 1997 KOEI CO.,LTD.© 日光江戶村 © ジャングル · © 日本クリエイト ·
© 1997 KOEI CO.,LTD.

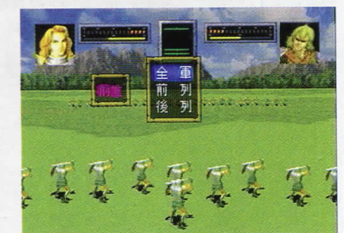
Soldnerschild

由歷史模擬遊戲生產商光榮與世嘉所合作的幻想式SRPG，故事背境為混合了魔法和劍技的原創大陸，職業是傭兵的主角在動盪不定的世界中接受各種任務，完成後除可提高人氣度外還會有豐富的報酬，從而提高評價以承擔重任，最終升格成為騎士統一整片大陸。

SEGA　97年9月25日　6800日圓







開始時擁有大量金錢及寶物

首先輸入主角名字為「アイン」，接着在出現「真的是アイン嗎？」[アインでよろしいですか？]這問題時要選擇否[いいえ]，重覆2次後在第3次時則把名字改為「ノーブル」，這樣就會以持有金錢9999999G的狀態來開始遊戲；假若輸入名字為「ゼルドナーシルト」則會變成擁有各種超強裝備。

卒業S

黎明期美少女育成遊戲作品，續篇與關連外傳曾多番在其他機種出現，雖然事隔5年可是系統仍不至於落伍，身為清華高校教師的玩者要對5名各有問題的女學生給予教導，目標是令她們能通過考試順利畢業，期間會有不少形響其能力的事件發生需要應付；首批推出版本附有筆記簿及金屬校章。

NEC INTECHANNEL　97年9月25日　6800日圓









ROOMMATE~涼子in Summer Vacation

採用實時進行的SLG續篇，主角是人氣急升的虛擬偶像井上涼子，並非一般SLG那樣四處打聽情報或是戀愛SLG般提升能力值，而是純粹注重日常生活的會話情節。故事承接上集雖然涼子前往美國去，可是她卻在暑假回來渡過暑假一星期，主角於是和她再續前緣。

DATAM POLYSTAR　97年9月25日　5800日圓





光榮賽馬2 FINAL'97

育馬SLG鼻祖之一《光榮賽馬》續篇的最新強化版本，系統與《2》和《PROGRAM 96》幾近相同，玩者不僅需要花心思找尋良駒血裔和編排訓練出賽，還要兼顧人際關係要素如聘請秘書和與馬主溝通等，至於今作的賣點則有加入25名現役實名騎師及增設特殊事件。

光榮　97年10月2日　6800日圓



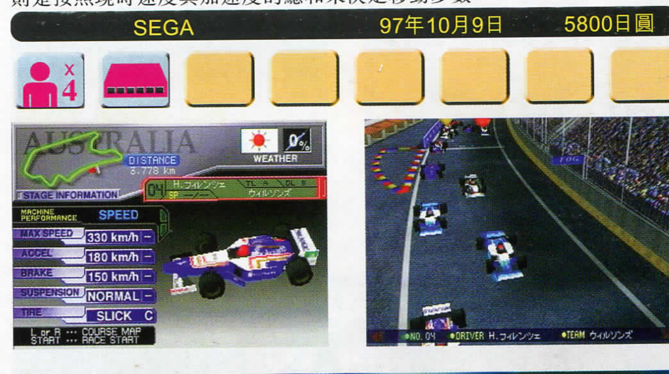
獲得重賞一目瞭然

在秘書指令的所獲G I畫面裏，只要按START就會顯示玩者所擁有馬匹目前的獲得重賞一覽表，除本地外還連同地方交流與海外競賽的優勝記錄。

TACTICS FORMULA

和一般着重反射神經的賽車遊戲不同，這隻F1賽車完全是在跑道形棋盤上進行，玩者可從11隊實名車隊中選取其一作賽，每隊車隊均有不同的修理所需時間，此外更要留意聘用車手的能力等級，至於跑車的移動方式則是按照現時速度與加速度的總和來決定移動步數。

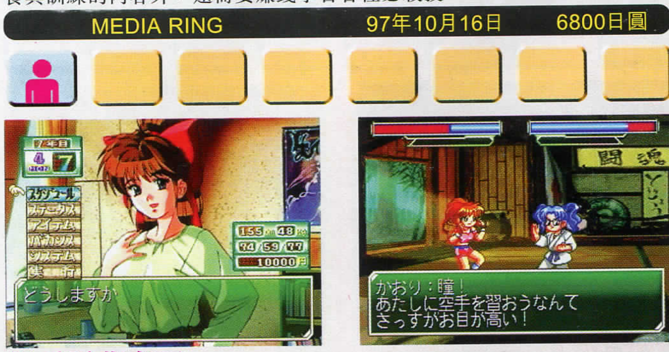
SEGA　97年10月9日　5800日圓



TACTICAL FIGHTER

擁有美少女、格鬥與育成遊戲特質於一身，玩法和育成SLG先驅《美少女夢工場》相似，15歲的阿瞳為替父親取回道場並拯救被囚禁的他，於是向玩者拜師潛修學藝，務求於3年內取得格鬥技大會的優勝資格，除要着重膳食與訓練的內容外，還需要賺錢學習各種必殺技。

MEDIA RING　97年10月16日　6800日圓



觀看隱藏畫面

在標題畫面裏，只要順序輸入↑、↓、←、→合共5次，如聽到效果音便算成功輸入秘技，這時就可觀看遊戲中女主角的各幅事件畫面。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997 · © NEC Interchannel,LTD. LICENSED BY HEADROOM · © 1997 DATAM POLYSTAR / VISION WORKS / ROOMMATE PROJECT · © 1997 KOEI CO.,LTD. · © 1997 AKI / T's Music · © MEDIA RINGS CORPORATION

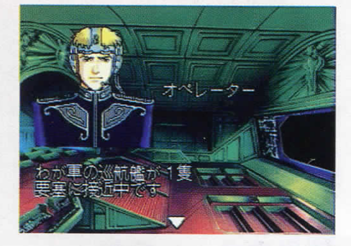
銀河英雄傳說PLUS

史詩式宇宙艦戰小説《銀河英雄傳説》SS第二作，系統對戰略和戰術運用同樣重視，較上集優勝之處除新製的高質素CG開場片段外還有來自OVA版的36名聲優參與演出。玩者可選擇以帝國軍或同盟軍來進行遊戲，至於有別本編劇情較着重戰術性的迷你故事則有4個。

德間書店　97人10月23日　5800日圓







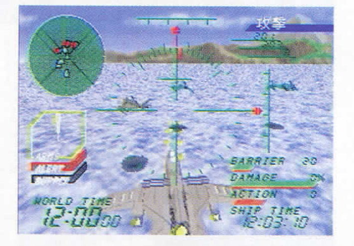
蒼空之翼GOTHA WORLD

SS推出早期空中艦戰SLG《GOTHA》的第三作，故事同樣是發生在由浮遊大陸與雲海組成的架空世界裏，承接上集因被消滅的海盜公會復活故此展開新戰幔，變更點除強調新設定的戰鬥時間系統PERSONAL TIME SYSTEM外，還有動畫味十足的人設和過場片段。

MICRONET　97年11月6日　6800日圓





車隊運營模擬Formula Grand Prix

和通常的F-1賽車遊戲截然不同，玩者並非扮演親自落場作賽的車手，而是為了取得格林披治賽冠軍而努力的車隊老闆，需要給予隊伍成員各種指示包括分配資金聘請車手、尋找贊助商提供協助、選擇引擎及其他配件的生產商和賽前實地調較等，至於SS版則收錄了今年度的最新資料。

COCONUTS JAPAN　97年11月13日　6800日圓







超便利調教指令

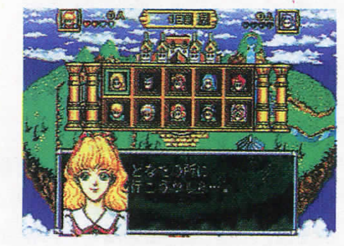
在比賽開始前的賽車調教畫面裏，只要按住L來按A就會出現賽車手的個人資料，而當開啟着這視窗時按住L來按A則會自動調教車子。

ANGELIQUE SPECIAL 特惠版

日本極受女性玩家們歡迎的戀愛模擬遊戲《ANGELIQUE》修訂版，賣點是在少女漫畫筆觸下的9名俊俏守護聖，女主角與競爭對手為爭奪惑星女王之位，因而借助守護聖的力量令百姓生活富足；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　7800日圓





三國志V特惠版

光榮歷史SLG系列《三國志》的第五輯，採用了前作的擔當官制度，國內政務需要由不同的武將負責，此外亦改善了戰鬥系統，增設火計和妖術等共32種特殊能力，家用版還有原創的一問一答式附助機能等；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　9800日圓



水滸傳・天命之誓特惠版

光榮另一以中國為題材的SLG系列《水滸傳》新章，玩者要從林沖、魯智深、史進等10名梁山泊好漢當中選取1人來玩，目的是討伐叛朝亂國的高俅，此外還收錄了登場人物的相關資料庫，非常充實；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮　97年11月20日　5800日圓





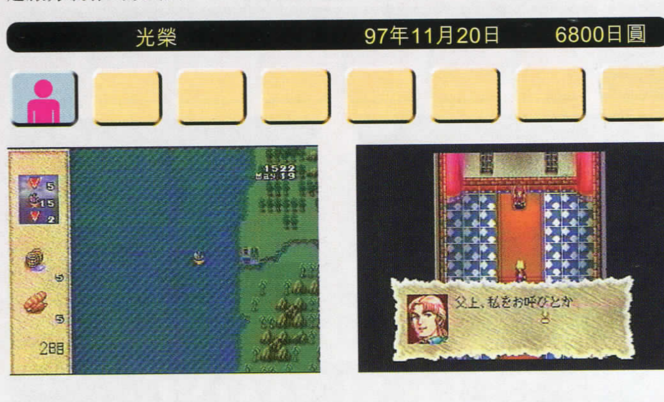


© 1997 田中芳樹・TKKW © 1997 德間書店・Micro Vision ・© MICRONET 1997 ・© 1997 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT ・© KOEI ・© KOEI ・© KOEI

大航海時代II特惠版

移植自同名之電腦版SLG，以16世紀初歐洲開始掀起航海冒險熱潮作故事背景，登場角色包括有冒險家、海盜和貴族後裔等共6人，各有獨立遊戲目的如繪製世界地圖或搜集珍貴秘寶等；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮	97年11月20日	6800日圓



太閤立志傳II特惠版

以日本戰國時代名將豐臣秀吉為主角的SLG，遊戲從他還是稱為木下藤吉郎的時候開始，玩者要不斷努力向上爬，最終成為獨當一面的大名統一天下，而由於全部角色都是Q版故此玩起來相當有趣；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮	97年11月20日	7800日圓

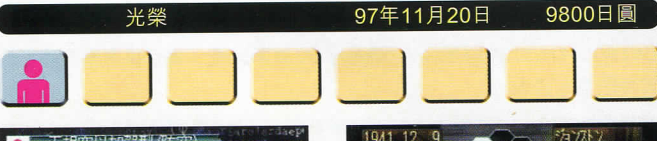




提督之決斷III特惠版

光榮太平洋戰爭SLG系列第三作的電腦移植版，雖說是海戰遊戲但空軍及陸軍的參與性亦很高，因為今集需要顧及海上和空中兩個戰鬥層面，至於故事模式則有美日開戰、偷襲珍珠港和中途島戰役等7個劇本；它最特別的地方便是隨遊戲附送廠方製作的攻略本。

光榮	97年11月20日	9800日圓







J LEAGUE創造職業球會2

令眾多本港及日本足球迷全情投入的育成遊戲《創造職業球會》之續篇，系統將前作優點加以發揮再增添新元素而成，變更點有秘書增至3人、隊員資料重新編訂、改良入球時重播畫面的角度、較重視經營手法和增加特殊事件數目等，此外亦提高了畫面質素以保持直播時的可觀性。

SEGA	97年11月20日	5800日圓



令飛機變形

當隊中有球員出國留學時，在出現飛機的畫面裏按住X、L及R來按十字掣，便能將飛機左右伸縮。

轉動球員

在重新開始1P模式的選擇球會畫面裏，若按住L或R來按X、Y、Z任何一個掣就能回轉畫面中央的球員；X是前後回轉，Y是上下，Z是左右。

很熟悉的名字

當球隊晉升至J LEAGUE球賽時玩者便可設定原創球員，假如該原創選手的姓名、出身地和位置等與足球漫畫的角色或真實球員同樣如大空翼時，那麼在資料輸入完畢時秘書便會說出「好像聽過這個名字」，至於這球員的能力則較平時稍高少許。

節省成本

在決定球迷會的經營資金時，假如把它設定為最低金額100萬日圓，每個月所能吸引到的入會者較平時為多，從而節省不少金錢。

製造超級球員

首先在標題畫面選擇PASSWORD VS模式，當選擇好欲提升能力球員的密碼後便按B離開，接着進入PASSWORD登錄模式發現剛才所選的密碼仍在，請記下密碼中第一行尾四個字元(以下簡稱Q)。然後把第二行第二個字元改為Q並按START，假若不成功便繼續輸入直至成功為止，跟着將之記錄下來後便繼續進行遊戲，只要透過球探指令選擇購入剛才改造的超級球員便可，但其身價卻非常昂貴。假如未能成功，可嘗試在改動密碼時由第二行第二個字元改為第二行第七個字元來作輸入；留意由於同一球隊並不容許有2名同名球員出現，故先應解僱隊中的同名球員才可。

運輸大亨

移植自數年前的同名電腦遊戲，系統大致根據原作再加以改良而成，最特別是設定了適合初學者的學習模式。遊戲目的方面，玩者要在100年內替市民和物資提供運輸服務賺錢，最終以成為支配海陸空交通網絡的巨大企業，途中會有不少幫助或妨礙玩家的特殊事件發生。

IMAGINEER	97年11月20日	6800日圓



SIMULATION GAME

© KOEI · © KOEI · © 1997 KOEI CO.,LTD. · © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1997. · © 1994,1997 Micro Prose Software,Inc. Micro Prose is a division of Spectrum HoloByte,Inc. Original game Designed and Written by Chris Sawyer. All rights reserved.

NEXT KING戀之千年王國

目的是以愛來換取王位的戀愛SLG，身為王子的玩者為成為繼任國王，於是應父命於一年內四出冒險，出盡奇謀以獲取12名美少女的支持，除可在拜訪時贈送禮物外還可邀請她們出外冒險，成功到達目的地就能大幅提高好感度；限定版附送由5名聲優演出的劇場版CD。

BANDAI	97年11月20日	6800日圓(7800日圓)







WARCRAFT II THE DARK SAGA

電腦版相當受玩家們歡迎的實時戰略遊戲移植作，系統與界面和原版差距不遠，代表着善惡的人類和蠻獸為達到征服對方民族的目標而互相撕殺，玩者需要迅速作出反應指示各部隊行動，基本上遊戲流程由探索、戰鬥及生產這3個環節組成，另外每關都有其過關目的。

EAV	97年11月27日	5800日圓







GAIA BREEDER

為製造絕佳環境來培育動物參加由雜誌舉辦的自然繁殖比賽，身為近未來大富翁的玩者於是在與世隔絕的地區佈置花草樹木和山嶺岩塊，建成適合動物生活的人造大自然，再配合利用時光機到不同年代收集的DNA生產犀牛以至經已絕種的劍齒虎等動物。

ASPECT	97年11月27日	5800日圓







擁有全部動物的DNA

在標題畫面的模式選擇畫面中，只要順序按↓、↑、←、→、←、→、←、→、START，就能以擁有全部動物DNA的狀態來開始遊戲。

GRANDREAD

傳統宇宙艦戰模擬遊戲，以未來銀河系聯邦軍與帝國軍的戰鬥作背景，有聲優配音的登場角色造型較偏向動畫化，只要符合指定條件便可令敵方軍官及機師加入成為同伴，所使用的部隊像接近戰用機械人和戰鬥艇等各有不同性能及用途，另外戰鬥場面是以全3D多邊形所製成。

BANPRESTO	97年11月27日	5800日圓







REFRAIN LOVE

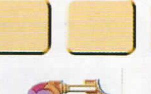
交織着友情與愛情的戀愛育成SLG，玩者與3男3女是相當要好的朋友，需要在最後半年的大學生活和女孩們建立良好關係，途中需要讀書和做兼職來提升能力值，目標是在平安夜向最喜歡的一人告白，而在SS版更追加了新的特殊事件畫面和贈品模式；初回限定版附送心型音樂CD和特製角色咭。

RIVERHILL SOFT	97年11月27日	6800日圓











馬上進入觀賞圖片模式

在標題畫面裏，只要順序輸入↑、←、↓、→、↑、←、↓、→、Z、Y、X、START，如聽到女主角朋美的聲音便算成功，這樣便可在沒有完成遊戲的情況下進入贈品模式內的觀看圖片模式，兼且可看到遊戲中全部特殊事件的畫面。

顯示眾角色好感度

在標題畫面裏，只要順序輸入↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、X、Y、Z、START，如聽到男主角泰藏的聲音便算成功，這樣在遊戲中便會於畫面上顯示各個角色的好感度。

特別標題畫面

如果在主機的內藏時鐘時間1月1日(正月)、2月14日(情人節)、3月14日(WHITE DAY)或12月24日(聖誕除夕)啟動遊戲，就會出現與平時不同的特別標題畫面。

馬1化郎劇場

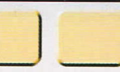
曾推出過電腦版的傳統育馬模擬遊戲，以著名同名漫畫作為題材，目標是取得G I賽事錦標。馬匹各有別出心裁的有趣造型設計，雖然如此在操練或競賽時卻很講究，項目設定相當仔細，另外在進行操練時馬兒會給予玩者感想及意見，若過度催谷則會引起牠們的不滿，十分人性化。

MICROVISION	97年12月4日	5800日圓















© PLEX BANDAI · MARS 1997 Kiss in the Dark · WARCRAFT® II THE DARK SAGA™ Software 1997 Electronic Arts. 1995 Davidson & Associations,Inc. All rights reserved. · 1997 ASPECT · C-Lad. BAHAMUT 1997 BANPRESTO 1997 · 1997 Riverhillsoft Inc.





資金增加10億日圓

在遊戲進行中，只要將游標移到機能指令項目並按住L和R來按START 10次，玩者的資金便會增加10億日圓，不過若再次使用就會有反效果。

平價購入幼馬

在馬匹拍賣會當中，只要在競投仔馬時按A＋C＋START，就可用底價購入該匹仔馬，較正常情況便宜了不少。

馬匹必定狀態十足

首先要替所擁有的馬匹報名參加賽事，這時馬匹必需要是最佳體重，不能過輕或過重，接着在報名賽事的那一個星期儲存進度並結束遊戲，這樣只需讀回該進度繼續遊戲就可令馬匹以最佳狀態出戰，不論儲存時的狀態如何。

傳說之名馬登場

先接上2P手掣來選擇重新開始遊戲，接着在初期設定畫面選用關西的專屬騎師，只要按住2P的B＋START來按1P的A＋C作決定，各匹現役名馬就會以超級馬的身份出場。

HOP STEP IDOL☆

有點像《誕生》的偶像培育模擬遊戲，玩者是目標為訓練一隊男性偶像組合的監製，先在各大都市向路人打探情報，從而發掘出有潛質當偶像的男孩子，接着替他們安排訓練行程並在假日時提高彼此的合作關係，此外還可像戀愛育成遊戲那樣邀請他們約會。

MEDIA ENTERTAINMENT　97年12月4日　6800日圓





拉攏對手角色トモヤ

首先在完全不尋找隊員的情況下以最基本3名成員進行遊戲，接着培育他們成為超越對手組合V-Kids的超級偶像，然後在播放完美結局片段之前把遊戲進度儲存起來，再利用這個檔案重新開始遊戲，便可在廣尾錄音室(火曜日／星期二)或六本木俱樂部(水曜日／星期三)拉攏對手角色トモヤ成為隊員。

輕鬆尋找男隊員

在設定玩者的個人資料時，只要依照下表來輸入，就可提高相對男孩的好感度從而更容易拉攏他們成為隊員，此外更可在未曾約會過的情況下於開始時建立起戀愛關係。

姓名	星座	血型
小坂亮	雙魚座（うお座）	AB型
岩崎讓二	天秤座（てんびん座）	AB型
早乙女裕二	山羊座（やぎ座）	A型
相原真琴	天秤座（てんびん座）	B型
川井幸廣	天蠍座（さそり座）	AB型
田村浩平	天蠍座（さそり座）	O型
澤口剛	水瓶座（みずがめ座）	A型
濱口平助	射手座（いて座）	A型
稻田真也	射手座（いて座）	O型

瑪莉工作室

PS人氣育成遊戲移植版本，主角瑪莉是王立魔法學校的差劣成績學生，為求畢業因而到商店工作5年藉以研究各種道具的調合效果，調合方法可經打探情報得知，但是材料則需要到村外去找尋，如遇上怪物就會進入RPG形式的戰鬥；SS版的特點是新增了一些原創事件。

IMADIO　97年12月11日　5800日圓

大江戶復興

可說是《模擬城市》的日本古裝版，主角是江戶時期將民間資本引入經濟改革的政治家田沼意次，為了令江戶發展成一個太平盛世的富足區域因而借助各人的力量幫忙，由藩主、大商家、官僚、治安管理以至忍者等，除需要適當進行投資項目外還要聽取各階層意見來作出改善。

VICTOR　97年12月18日　6800日圓



水滸傳~天導一0八星

以小說《水滸傳》為題材的SLG系列新一輯，採用實時執行操作方式，玩法依然是梁山好漢為拯救北宋江山而自強討伐高俅，首先找尋城寨作根據地，在招攬同伴整頓戰力之餘亦築城建設增加收入，與電腦版不同之處在於加插原創歷史事件和令正常已死的人在遊戲中途變成夥伴。

光榮　97年12月18日　7800日圓



隱藏的第三劇本

在遊戲模式選擇畫面裏，先選「從以前的進度繼續遊戲」，接着在選擇讀入檔案之時按掣取消，這樣的話只要返回剛才的模式選擇畫面選「重新開始遊戲」，就會出現難度較高之隱藏第三劇本的選項。

© 1997 Micro Vision © よしだみほ / 櫻葉社 · © 1997 Media Entertainment Inc. · © GUST Co.,LTD. 1997 · © Hokusho Co.,Ltd. / Victor Interactive Software Inc. · © 1997 KOEI CO.,LTD.

WIZARD'S HARMONY 2

受到擁躉支持的戀愛SLG續篇，賣點當然是造型可愛的眾女角，故事發生在劍與魔法並存的幻想世界中，主角就讀魔法學園的學科WIZARD'S ACADEMY再次陷入被廢除的危機，於是聯同另外5名女生進行研修特訓以取好成績，途中會遇到各種事件需要作出抉擇，至於SS版還增加一名原創角色。

ARC SYSTEM WORKS　97年12月25日　5500日圓




蠶蟲同伴

在遊戲開始時，玩者只要符合下列3個條件：(1)在前往特定地點拉攏同伴時，必需在該處遇到這名角色；(2)每名角色只可遇上一次；(3)每次拉攏同伴時都要故意失敗，這樣便可在5日後令隱藏角色蠶蟲[モスモス]加入成為同伴。

隱藏角色鏡魔夜出場

首先在寒終7日前要遇見鏡幽魔的假日事件(春：市集，夏：宿舍，秋：酒吧，冬：浴室)，並且全部都要談話成功，這樣在寒終15日就會發生鏡幽魔之妹鏡魔夜出場的突發事件。

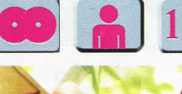
隱藏角色迪魯前輩出場

只要在優暖14日前移動至特定地點去發生假日事件(春：沙灘，夏：森林，秋：校內廣場，冬：行政執行所)，於優暖22日就會發生前作相當受歡迎之迪魯[デイル]前輩出場的突發事件。

放課後戀愛俱樂部~戀之練習曲

在電腦版推出時已引起迴響的戀愛SLG，遊戲背景為渴求愛情之少男少女們所結集而成的俱樂部，玩者需要在4週內捕捉心儀女孩的芳心，方法是靠寫在筆記簿內的各種資料從而展開會話取悅她們，若得到其好感就可邀請女孩出外約會，而SS版更製作了全新的動畫式畫面。

KID　98年1月15日　6300日圓(6800日圓)



18↑



SENTIMENTAL GRAFFITI

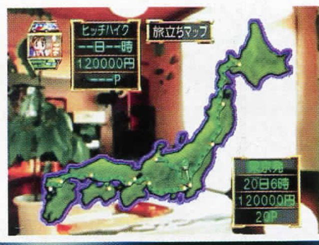
遊戲未推出其之精品已引起搶購潮的戀愛SLG，主角是一名輾轉於日本各地就讀的高中生，為追求分散各地曾為同窗的12名女孩，因而需要乘搭不同的交通工具穿梭南北；初回限定版附送有聲優訊息與140幅高解像畫面的資料碟《SECOND WINDOW》，插上MPEG咭可觀看比原版更高質素的片段。

NEC INTERCHANNEL　98年1月22日　7500日圓


MPEG

令訊息視窗消失

在和女孩子見面的會話場面中，只要同時按L和R便可令訊息視窗消失。



SOLOCRISIS

系統與界面均接近《神魔大戰》的建造式SLG，遊戲在表裏相接的板塊土地上進行，身為種族領袖的玩者要同時處理民眾居住環境及不斷來犯的魔物，盡能力令魔物們洗心革面加入成為同伴，每名角色都可根據情況來進行轉職，有需要的話便要借助奇跡來引發自然現像除魔滅妖。

QUINTET　98年1月22日　5800日圓





坂本龍馬・維新開國

電腦版得到好評的SLG移植版，主角是坂本龍馬等明治維新志士，比起純用武力令對手屈服此遊戲強調以理性思想來臣服眾人統一全國，為擴開勢力因而四出找尋賢德之士，中途還要進行鍛煉以提升能力及知名度。



KID　98年1月29日　4800日圓



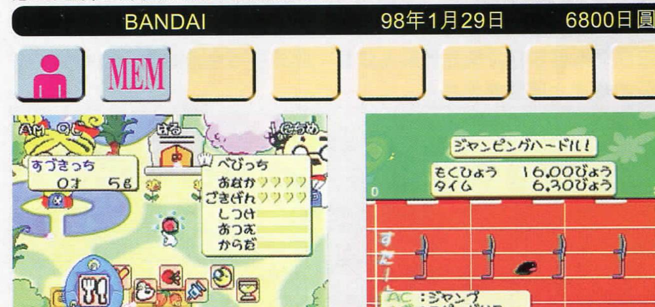


SEGA SATURN發現！他媽哥治公園

極受日本年青一輩歡迎之攜帶型育成遊戲機的家用版本，系統保留着原版優點加上較強的畫面顯示組成，變更點最主要是新增全新的海洋生物種族與及包含超音鼠的世嘉種族，此外食物款式亦會隨季節產生變化；留意此遊戲必需使用附送的專用POWER MEMORY才可儲存的。

BANDAI　98年1月29日　6800日圓

MEM



© 1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD. · © 1997 SUNSOFT © 1997 LIBIDO · © NEC INTERCHANNEL / マーカス / サイベル / コミックス / イラスト 甲斐智久 · © Quintet Co.,Ltd.1997 · © 龍[RON] 1998 © 1998 キッド · © BANDAI 1996,1997 © SEGA 1982,1998 © BANDAI 1998 © SEGA 1998

3大隱藏模式

啟動電源後，只要在標題畫面保持按着A、B、C、X、Y、Z、L與R，就會追加可選看製作人員名單的「えんでぃんぐ」、自由觀看遊戲中各款登場生物的「きゃらてすと」與及聽取BGM的「おとてすと」這3個項目。

調整速度

在提升體力的遊戲中，若按住L來作選擇就會出現目錄讓玩者自由變更速度。

大航海時代外傳

光榮另一模擬遊戲系列最新章，繼承《大航海時代II》之世界觀加上大量全新創作的事件而製成，系統大致上保持不變，同樣有貿易、船艦戰鬥及發掘遺跡等元素，故事方面分為和冒險家訂婚因而到各處遊歷探險的女主角篇，與及身為海盜之子四出挑戰艦團的男主角篇。

光榮　98年1月29日　6800日圓



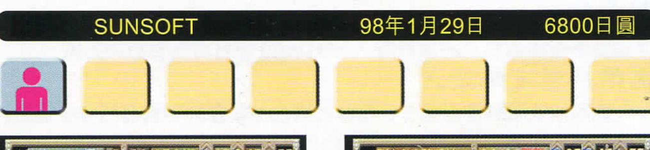




PHOTOGENIC

以攝影技術來獲取女孩子歡心的SLG，整體比電腦原版強化了不少，除加插配音外更有家用版新增的配角特殊事件。主角是一名擅長拍攝自然風景照片的自由攝影師，為參加只限模特兒年少於18歲的攝影比賽因而四出找尋合適人選，每星期需要不斷練習和賺錢來提高爭勝本錢。

SUNSOFT　98年1月29日　6800日圓







贈品畫集模式

不論是愛美、綾乃或泉美[いずみ]，只要能令其中一名女角的全部3種完結畫面出現，在贈品模式便會追加名為「贈品模式裏的贈品」之項目，藉此可觀看3款特別CG。

音效測試

假如移動到車站前方，就會隨機發生捐血事件，只要在遊戲中進行過捐血60次，那麼在第60次時護士便會說出新追加了音效測試的訊息，可到贈品模式選聽遊戲中的BGM。

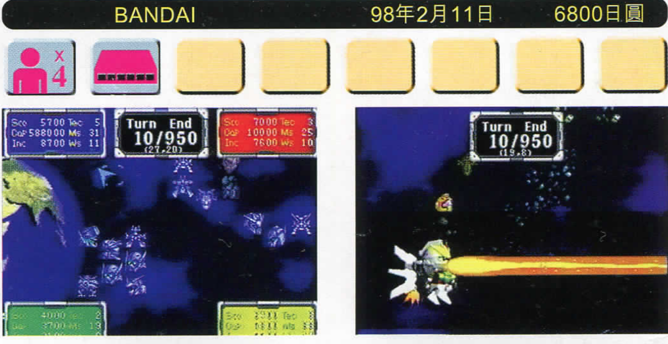
影樓模式

只要看過任何一名女角的完結畫面，便會在贈品模式追加可替女角更換服裝的影樓模式，至於能選擇的服裝種類則視乎遊戲中前往影樓拍攝照片的次數，最多可增加至12款。

SD高達G CENTURY S

SD高達戰棋系列最新作，系統根據PS版再作改良，除加插了生動的開場及完結片段外，還有新增機種像高達XX和曼陀羅高達等，此外玩者可利用14支常規陣營來自行編訂原創隊伍，模式方面最特別的可算是帶有強烈育成要素長達16版的CENTURY模式。

BANDAI　98年2月11日　6800日圓



擁有特別效果的名字

在部隊表畫面裏，只要在名字選擇的一欄輸入下列名字，就會有各種不同的效果。

機師名字	功效
シン・マツナガ	階級為大尉
リュウ・ホセイ	LEVEL 3，階級為大尉
カツレツキッカ	NT為70
フラウ・ホウ	LEVEL 1
ハロ	LEVEL 1
シャクティ	NT為90
B・ジョーカー	LEVEL為ACE 2
J・I・ダイヤ	LEVEL為ACE 2
K・エース	LEVEL為ACE 2
Q・T・スペード	LEVEL為ACE 2
キラルメキレル	LEVEL 5
リリーナ	LEVEL 1，階級為大將
リョウ・ルーツ	LEVEL 5
デフ・スタリオン	LEVEL 5
ランドール	LEVEL 5
ガンス	LEVEL 5
ゴットン・ゴー	LEVEL 1，NT為0
ダニー	LEVEL 4
デル	LEVEL 3
デューン	LEVEL 3
ロンメル	LEVEL 4

部隊資料編輯模式

在ACTION BATTLE模式中，先選擇地球淺灘或地球水中作為地形，然後把游標移到デビルガンダム軍裏的デスネイビー上，再在決定時按住L和R來按START，就可進入部隊資料編輯模式自由改動每個部隊的能力。

隱藏地圖

只要在完成CENTURY模式時所持有資金超過80萬，便可在播放完製作人員名單後進入有V高達與W高達等機體出場的8個隱藏地圖。

改變壁紙

在選擇模式功能的選項畫面裏，只要按L或R便可改變背景壁紙的模樣，全部合共有4款。

移動視窗

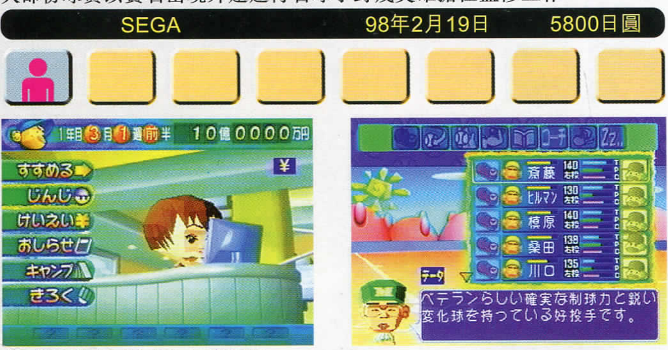
當把游標移動到視窗時就會令它消失，如按着B視窗便會再次出現，這時只要按住B來按十字掣就能自由移動視窗。

© 1998 KOEI CO.,LTD.・© SUNSOFT © FIII In Cafe © ZERO SYSTEM © すぎやま現象・© 創通 AGENCY・© SUNRISE © BANDAI 1998

創造職業棒球會

遊戲的基本元素、運作原理和操作與同廠的《創造職業球會2》相似，主要分別是選材由足球變為日本人熟悉的棒球，同樣需要善用經費來興建訓練用設施、招聘人材和增加收入來源等，在30年內令球隊取得好成績，除大部份球員以實名出現外還邀得名球手野茂英雄擔任監修工作。

SEGA　98年2月19日　5800日圓



替製造球員穿上制服

在製造原創球員的畫面裏，只要在選擇設定球員樣子或顏色的目錄中按住L和R來按Y，就可用L與R來選擇這名原創球員所穿著的制服款式。

選擇全部秘書

當選擇秘書時，只要在決定簽約的畫面出現「5年的合約…」這句說話順序輸入↑、↓、←、→、L、R，就會出現全部32名秘書供玩法選擇，比平時只會隨機出現4名秘書為多。

交易球員時直接顯示其能力

當有其他球隊提出想作球員轉會時，首先在選擇球員後把游標移到「やめる」並按住X、Y、Z、START來按C作決定，接着選擇「いいえ」取消操作，再把游標指向「申込」並按住L、R、START來按C作決定，那麼畫面右上方原本為球隊資金的位置便會變成一個代表着球員能力的數字，億左邊的3個數字表示左方球員的評價，至於右邊的4個數字則是右方球員的評價，這樣較從監督處取得意見作判斷有效得多；留意若我方球員多過一位此數字即代表眾人的總合評價。

增加製造球員時的部件種類

在製造原創球員的畫面裏，先選擇設定球員樣子或顏色的目錄，然後順序輸入特定次數的「X、Y、Z、Y」指令(整組指令代表1次)，再進入設定畫面就會增加特殊種族的部件項目；留意由於在成功輸入指令後並沒有任何音效提示，故此便要仔細地逐次數清楚。

輸入指令次數	部件種族
32次	外星人
64次	機械人
128次	猴子
256次	狗

馬上出現完結畫面及開發人員名單

啟動電源後當標題畫面之前的「創造球會」標誌出現時，順序輸入X、Y、Z、X、Y、Z、A、B、L就會馬上播放完結畫面片段；同樣地若順序輸入X、X、X、Y、Y、Y、Z、Z、A，就會出現開發人員的名單。

馬上興建大型球場

在興建球場的目錄畫面裏，只要在選擇建設哪一款球場時同時按X、Y、Z，若出現效果音就能馬上選擇建造所有級別的球場。

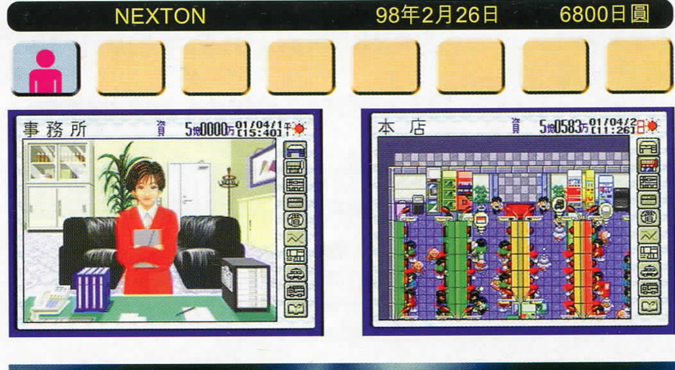
改變密碼播放速度

在製造密碼模式裏，當播放密碼的聲音時按L就會以正常的一半速度來播放，若按R的話速度則會是正常的3倍。

柏青哥大堂~新裝大開店

目標是成為大型連鎖集團的柏青哥店運營SLG，身為店東的玩者需要有效利用各種資源來提高生意額，遊戲採用實時進行故能觀察顧客們的種種希望與不滿，除新機台的款式外在購入後若適當調整機面上的釘亦會對生意有所幫助，而賺取足夠資金後便可在鎮內買地繼續擴張。

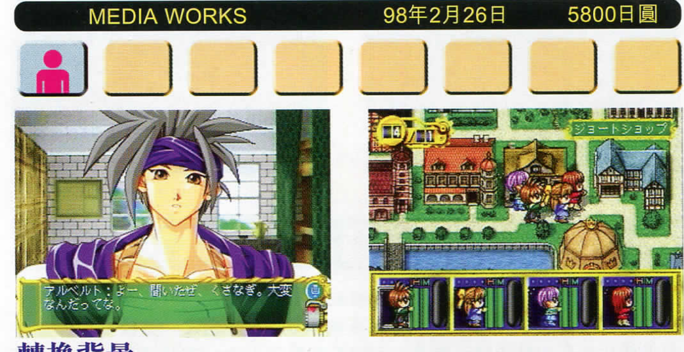
NEXTON　98年2月26日　6800日圓



悠久幻想曲2nd Album

由於上集的登場角色討好深受玩家歡迎，廠商於是將其元素加以修飾推出續篇，遊戲的基本系統與流程和前作大致相同，特別處是在假日期間到鬥技場比試可帶一名同伴組隊參戰，畫面作出了改動日程時間表較有系統，另外每名角色的能力參數種類大幅度減少更為簡化。

MEDIA WORKS　98年2月26日　5800日圓



轉換背景

在能夠觀看角色圖畫的DATA BOX裏，按L或R便可改變背景。

對白開關

當遊戲進行中角色正在說話時，按START便可切換對白的開關。

遊戲角色走來走去

在角色的個人資料畫面裏，若保持甚麼也不做達30秒角色便會在畫面內走來走去。

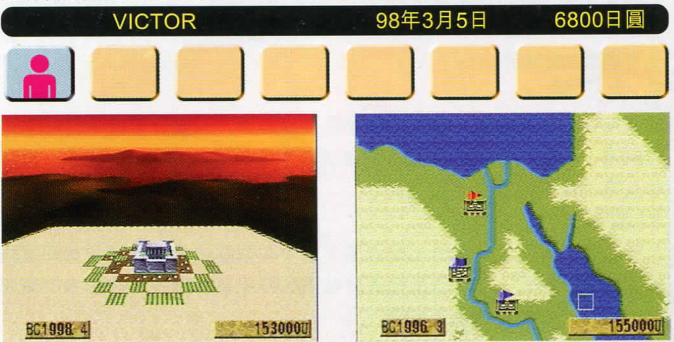
遊戲加速

在兼職或輪盤事件中，同時按L+R便可增加遊戲速度。

尼羅河的黎明

擁有都市建造與戰略層面兩種特性的新式SLG，舞台為四千年前的古埃及，玩者需要統一境內城市成為北非霸主，除着重都市開發以提高居民的文化及技術水平外，為擴大領土在侵攻其他地區時亦要兼顧軍備，此外還有當君主逝世時可用金字塔神聖力量作輪迴轉世的帝位繼承系統。

VICTOR　98年3月5日　6800日圓



(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997.・ © 1998 NEXTON CO.,LTD.・ © 1997 Starlight Marry / Media Works Inc.・ © Victor Interactive Software Inc.

進入敵方都市

在地圖畫面裏，先將游標指向任何一個敵方都市，接着按住L來順序按↑5次、→2次、↓5、←5次後再按住R來按Y，就可進入敵方都市觀察。

便利店時代2~全國連鎖店展開！

人氣便利店經營SLG續篇，今回目標改為發展成稱霸全國的連鎖大集團，基本系統和視點並沒有大改動，依然要留意經營店鋪位置對人流和鋪租的影響與及所雇用社員能力的平衡性等項目，今次不但提高畫面質素還增加了地圖數目，此外按情況而發生的特殊事件亦較多。

HUMAN　98年3月12日　5800日圓

MEM



隱藏店員

當通過任何一個地圖，來自不同遊戲的隱藏店員便會陸續出場，僱用他們的方法是到新規應募者區域去聘請員工，若沒有的話只需再進行新規應募即可，至於其出場順序則為ジェニファー、シザーマン、ミカ、ユカリ、チサト和ぐれい。

提督之決斷III加強版

太平洋戰爭SLG《提督之決斷III》的強化版，基本系統不變戰區依然分為海上和空中兩層，今次追加了競賽模式與短篇模式各7個劇本，當然亦有不少新製史實和虛構事件，此外還有記載大量參考資料的海戰事典模式。

光榮　98年3月26日　9800日圓



組合戰鬥

畫面非常有趣的對戰型SLG，玩者可按需要及平衡性來設定隊中3位成員的部件，機體能力是直接受到裝備組合而產生變化，在錦標賽中只要擊敗對手就能取得獎金及部件來作強化，此外還有可與朋友決鬥的對戰模式。

TECHNOSOFT　98年4月2日　5800日圓



秘密的超必殺技

只要替機械人裝備上特定的部件組合，就可使用威力較為強勁的超必殺技。

超必殺技使用條件

超必殺技名稱	必需裝備的部件
モットハトガデマース	シルクハット+（えんびふく或ちょうネクタイ）
しんくうきあいだん	あかグローブ+む
バリバリアッパー	あおグローブ+む
ひゃくれつはりて	ぱー+まわし
まさまさぎり・かい	ようとうまさまさ+ちょんまげ
くぎうち	ごすんくぎ+ピコピコハンマー
ゆうしゃパンチ	せいなるうで+はかいのうで
にゃふふーん	とらねこグローブ+ねこくち+ねこしっぽ+ねこみみ+ねこグローブ
ラブリーおくさま	(おんなのこくち或おねえさんくち)+なべふた+エプロン+フライパン+ヤカン

光榮賽馬3

著名育馬SLG系列第三集，較着重馬匹在血統和操練上的平衡，目的是要培育良駒爭奪經典大賽並挑戰國際舞台，與前作同樣玩者和騎師、秘書、牧場長和顧問等人的關係很重要，今集無論畫面或系統皆作大幅度改良，遊戲結構亦較為緊密，此外更增加了海外遠征賽事的數目。

光榮　98年4月2日　6800日圓



信長之野望 將星錄

移植自《信長》系列最新章，系統比上集強化不少，所有關於內政及戰爭的事情均發生在同一版圖上，較強調城鎮內各種發展多於戰鬥，如聘請到有特技或能力的人便對國家發展更有利，至於登場人物則合計約600人。

光榮　98年4月2日　9800日圓



隱藏劇本

在選擇劇本的畫面裏，假如快速地順序輸入→、←、↑、↓、A、B、X、Y，就會出現隱藏的第5個劇本。

櫻大戰2~求你別死去

同時間讓玩者享受戰術、劇情與戀愛育成的名作續篇，依然由藤島康介擔任人設，除了櫻和瑪利亞等帝國華擊團花組成員外，今次還加入來自星組的織姬和利尼，戰鬥方面已非上次那般容易應付，需要按情況來決定整體陣式，至於故事則以上集結束後黑之巢會死天王葵叉丹的復活作開端。

SEGA　98年4月4日　6800日圓



© HUMAN 1998 © 1996 Masterpiece Co.,LTD. · © 1998 KOEI CO.,LTD. · © 1998 Technosoft Co.,Ltd. · © 1998 KOEI CO.,LTD. · © 1998 KOEI CO., LTD.





通訊編號表

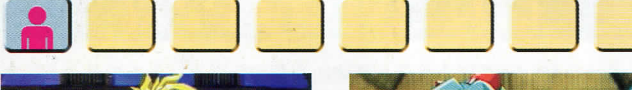
進入第2話後，當取得紅蘭發明的蒸氣式映寫通訊機キネマトロン，大神只要返回自己的房間使用這台機器，再調教至特定通信編號就能和花組部份成員通訊，另外還可以接收到其他特別節目的。

通訊編號	出現角色／內容
13510	少年 RED
13560	帝都新聞
13700	紅蘭
13800	壽美麗
13900	瑪利亞
14000	完奈
14480	占卜

不思議忍傳PLUS

以學校作為舞台的女忍者育成SLG，系統基本上為傳統《卒業》系，名為葉隱楓的女主角前往專門訓練女忍者的姬百合學園裏讀書去，就讀期間需要替3名公主擔任護衛工作，除接受平時學校的課程外還要在自由行動時間到3位公主的家裏繼續接受特訓，最終要以第一名的成績畢業。









機動戰士高達 基力之野望

《機動戰士高達》歷年來最重視戰略性的家用版SLG，故事圍繞一年戰爭與0080年期間聯邦軍和自護公國的戰鬥，操作指令頗多需顧及開發、情報和人事等項目，機體方面除TV版外還有來自OVA、MSV與《高達外傳》等，此外畫面質素亦相當高，有重新繪製的動畫與全CG戰鬥場面。

BANDAI　98年4月9日　6800日圓





使用泰坦斯軍、正統自護軍與新自護軍

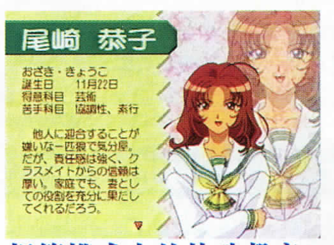
當玩者所使用的是聯邦軍時，只要符合一定條件由佐米多夫率領的泰坦斯軍便會出現成為敵對勢力，若能將它擊倒並且完成遊戲就可在重新進行遊戲時選用泰坦斯軍。若開始時所選用的是自護軍，只要符合一定條件由姬莉亞率領的正統自護軍便會出現成為敵對勢力，若能將它擊倒並且完成遊戲就可在重新進行遊戲時選用正統自護軍。另一方面，不論選用聯邦軍或自護軍來進行遊戲，假如能符合特定條件由馬沙所率領的新自護軍就會出現成為敵對勢力，只要分別以聯邦軍與及自護軍來擊倒新自護軍並且完成遊戲，就可在重新進行遊戲時選用新自護軍；留意若已達成泰坦斯軍或正統自護軍出現的條件，便無法令新自護軍出現成為敵對勢力。

卒業III～WEDDING BELL

育成遊戲名作《卒業》的十週年紀念作，集校園生活與結婚元素於一身，描述點由純粹的師生關係演變成夫婦關係，身為年青教師的玩者與校長協定了保守和女學生結婚的秘密，一邊要維持兩人的親蜜關係，另一邊要避免約會時被人發現，當然還要兼顧連同妻子5名問題女學生的學業。

小學館PRODUCTION　98年4月9日　6800日圓







相簿模式中的特殊聲音

不論選擇哪一名女孩作為妻子，首先要令這名角色發生所有約會事件，這樣便會完成該角色的相簿模式，跟着進入相簿模式讀回剛才的進度，把游標指向該角色再按START，就會出現並無甚麼作用的特殊聲音。

馬上進入迷你遊戲

首先在標題畫面選擇重新開始遊戲，接着輸入主角的姓與名為「そつ」和「ぎょう」，然後進入遊戲直至4月12日的約會結束為止，這時不論結果如何選擇系統項目中的遊戲終止，返回標題後只要按住L來選繼續遊戲，畫面上便會出現BGM測試、音效測試和迷你遊戲的選項。

令訊息視窗消失

當訊息視窗出現時，只要同時按L和R便可令它消失。

信長之野望 戰國群雄傳

光榮歷史模擬遊戲系列《信長之野望》第三作的重新修訂版，畫面和系統當然經過強化，玩者需要選取織田信長和德川家康等名將以內政、外交和軍事策略來擊倒其他對手統一全國，特點是遊戲只會集中在中日本至四國地區的戰線，至於登場武將則多達400名。

光榮　98年4月9日　5800日圓



© SEGA ENTERPRISES LTD.,1996,1998.© RED 1996,1998. · © 1998 Shoeisha Co.,Ltd. / Sugeeya / ZERO SYSTEM · 創通 AGENCY · SUNRISE © BANDAI 1998 · © 1997 MARCUS · WESTONE SHOGAKUKAN · © 1998 KOEI CO.,LTD.

BOMBERMAN WARS

由傳統動作式玩法變成彷如象棋那樣，在故事模式玩者所操作的是為對抗暗黑炸彈軍團而奮勇作戰的正義炸彈人部隊，每名同伴根據職業各有特殊能力，可於正式參戰前到炸彈城內進行訓練和購買道具，戰鬥時則要像《炸彈人》般在版圖內放置炸彈消滅敵人，如善用技巧更能以爆風造成連爆。

HUDSON　98年4月16日　5800日圓





炸彈王子出現

在冒險模式先要通過10關以上，然後進入訓練室將預定的出擊成員全部刪除，跟着離開訓練室返回走廊，這樣在再次進入訓練室時便有50%機率出現炸彈王子。

高速模式

在標題畫面裏，只要按住C來按START進行遊戲，就會變成戰鬥中不會顯示所有指令之特殊效果畫面的高速模式。

兩大隱藏頭目

首先完成冒險模式一次，然後在這狀態下讀回進度再度出擊，就會出現兩名隱藏頭目的特別版面，分別是在耳鳴溪谷內的ハニー與及在ジボング中的コテツ。

ROOMMATE 3~涼子在微風吹著的早上

與虛擬偶像井上涼子第三次共同生活的SLG最終章，和前作相同依然採用實時來進行，根據主機內藏時鐘在不同時間和涼子見面會有相對的事件發生，不但繼承了前作系統更對遊戲流程的流暢性作出改善，至於故事則發生在涼子高校畢業後準備投考大學前的一個月裏。

DATAM POLYSTAR　98年4月29日　5800日圓





銀河少女警察Re-inforce

和前作剛好相反這回主角是一名銀河警察新丁，眾女角均變成其前輩提攜主角渡過為期兩年的遊戲流程，接受過基本訓練後到第二年劇情便會按選擇而分為3條分支從而發展多重結局，另外在行動時是會因應情況而發生各種特殊事件及進入迷你遊戲；此外還有附送音樂CD的初回版。

IMADIO　98年5月21日　7800日圓(8800日圓)









SHADOWS OF THE TUSK

參考自歐美相當流行的魔法咭片遊戲，經修改後變成有點像國際象棋，玩者要利用有限魔力來召喚擁有各種能力的部隊或是施放強力魔法對付敵人，由於戰場面積僅為5×5格並最多只能擁有8張部隊咭片，因此咭片的組合對戰況非常重要，至於模式則有故事、練習和X-BAND等5種。

HUDSON　98年5月21日　6800日圓













無人島物語R~二人之愛島

電腦求生SLG最新章之移植版，今集較着重戀愛要素，若符合指定條件便發生影響女角好感度的特殊事件。玩者起初的選項會決定落難於無人島的6人，由於從漂流過來的報紙得知這島將在3個月後進行核試，為逃出生天於是兵分三路去探索食物和各種求生道具。

KSS　98年5月28日　5800日圓








© 1998 HUDSON SOFT · © DATAM POLYSTAR / VISION WORKS / ROOMMATE PROJECT · © 1995 / 1998 TENKY Co.,Ltd.© 1998 Imagineer Co., Ltd. · © 1998 HUDSON SOFT© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY © Digital Media Lab. · © 1998 KSS

FUNKY HEAD BOXERS PLUS

《FUNKY HEAD BOXERS》的改良版本，操作方式及遊戲系統與前作相同，可使用必殺重擊和超必殺技等招式，改變地方分別有增加了回避攻擊、減低對電腦戰時的難度和可使用上集3名隱藏角色。

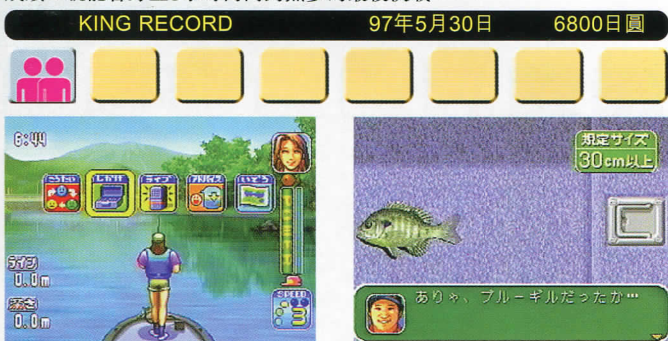
吉本興業　97年5月2日　5800日圓



FISHING甲子園II

高校生進行釣魚競賽的遊戲續篇，登場魚類與背景全部都是以多邊形製成，大大提高了畫面的真實感。玩者可在27名高校生中選取其中3人組隊，參加總共4個回合的釣魚比賽，在玩法完全不同的頭三局裏只要取得好成績，就能晉身至8小時內鬥釣魚多的最後決戰。

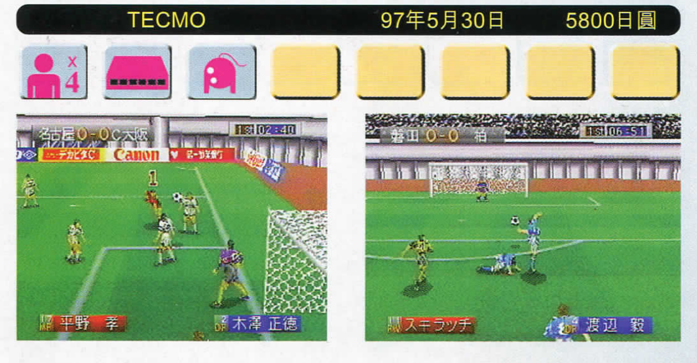
KING RECORD　97年5月30日　6800日圓



J LEAGUE GO GO GOAL！

畫面處理速度為1秒60格的多邊形足球遊戲，特殊技巧像倒掛、腳跟提球和凌空抽射等都可輕易使出，視點方面可隨時改為縱向或橫向，至於戰術玩者可隨意編訂進攻與防守時都不同的球隊陣式，此外遊戲還設有預先設定的球隊整體指令，一按掣便可馬上執行。

TECMO　97年5月30日　5800日圓



大頭模式

當選擇球隊後，只要在參戰隊伍畫面出現時按住L、R來按A或C，一直按緊直到出現球場畫面，這樣的話那麼球員就會變成大頭。

變成更大頭

先輸入上文所提及的大頭模式秘技，接着在進入比賽時按住A、B、C來按START跳回標題畫面，若不斷重覆輸入此秘技就能令球員的頭變得更大。

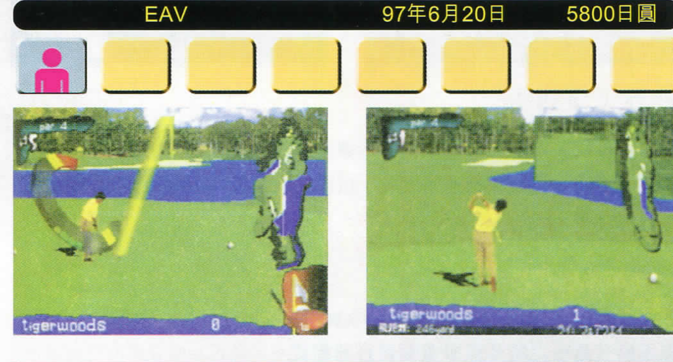
顯示球場雷達

當選擇球隊後，只要在參戰隊伍畫面出現時按住X、Y、Z來按A或C，一直按緊直到出現球場畫面，這樣的話畫面下方便會出現球場雷達。

PGA TOUR'97

以著名高爾夫球大賽PGA TOUR為主題的遊戲，登場球手及球場固然是取自真實資料，細緻精密的畫面更令玩者投入於比賽裏，除在選擇球棒及擊球方向距離後會自動顯示球的移動軌道外，還有像電視直播那樣的畫中畫功能，照顧玩家們的需要。

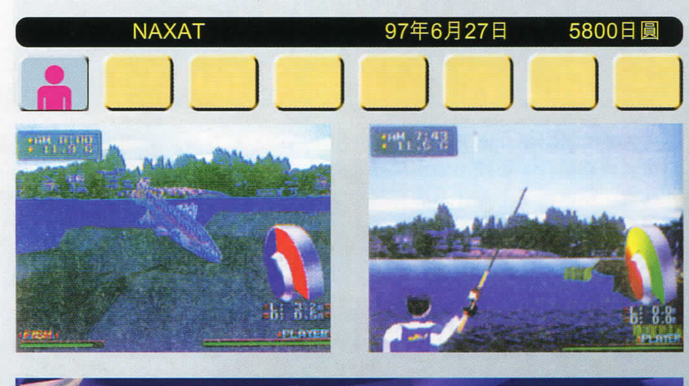
EAV　97年6月20日　5800日圓



TOP ANGLERS~超級釣魚大賽2

全方位3D釣魚遊戲，無論是湖泊、釣魚者以至魚類都是用多邊形所製成，玩者可選擇以進行練習用的自由垂釣模式，或是參加比賽用共有4個釣魚大會的格林披治模式來玩，此外還有收錄了各種關連資料的資訊模式。

NAXAT　97年6月27日　5800日圓



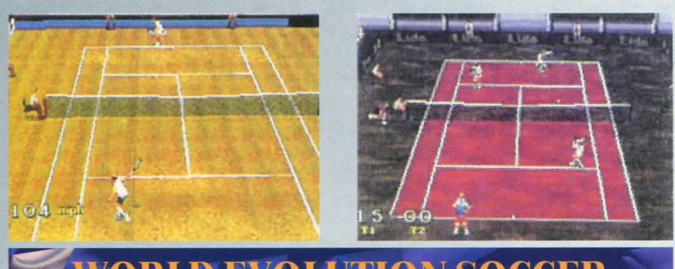
BREAK POINT

全多邊形網球遊戲，能力各異的球員合共8人，因利用了MOTION CAPTURE技術球手的動態顯得更真實，玩者需要視乎情況來決定合適的擊球方式。在比賽裏可選擇視點有3個，至於遊戲模式則有單打、雙打、超級杯、錦標賽與及練習賽5種。

PACK IN SOFT　97年6月27日　6800日圓



© 吉本興業 / Multimedia Produce / SEGA · © KING RECORDS / A-WAVE / DAIWA / TV OSAKA · © TECMO · © Electronic Arts / EA SPORTS / PGA TOUR / TPC SPANISH BAY · © 1997 naxat soft / GEO FACTORY



WORLD EVOLUTION SOCCER

和普遍只着重動作層面技術的足球遊戲有點不同，它的原創模式可讓玩者自行設定隊型陣式、戰術和隊員能力特質等項目，藉此便能創造完全適合個人喜好的隊伍配搭；此外還有對戰模式、世界賽模式和團體戰模式。

ASMIK　97年6月27日　5800日圓



NHL97

以北美很受歡迎的冰上曲棍球作為題材，畫面以全3D多邊形製作，比賽進行時是可自由轉換8種不同視點，遊戲中所有球隊和球員均是以實名登場，至於球員能力則是根據最新資料來設定的，模式方面有隨意選擇球隊作賽一場的EXHIBITION和純粹射罰球的SHOOTOUT等7種。

EAV　97年7月11日　5800日圓



激突甲子園

能實現玩家參與高校界棒球最大盛事甲子園大會的棒球遊戲，畫面完全以3D多邊形來顯示，登場的4089支高校隊伍均根據真實名稱加以修飾而成，此外還可自行設定制服樣貌大大增加了投入感，而系統方面為顧及初學者擊球和走壘等操作並不算太困難。

魔法　97年8月1日　5800日圓



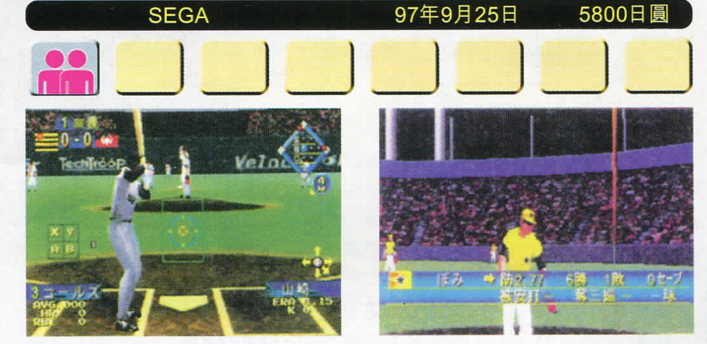
學校以實名出現

只要在選擇學校的畫面按START，就能令各學校變成以真實名字出現。

職業棒球GREATEST NINE'97製造奇跡

棒球遊戲系列《職棒GREATEST NINE》最新篇，畫面依然採用立體多邊形顯示，和前作比較除追加最新的球員資料外，主要變更點在於加強遊戲性，例如改良獲得好評的瞄準游標及增加鏡頭視點等，另外還破天荒增設真實反映了球圈大小事件的1997年聯賽模式。

SEGA　97年9月25日　5800日圓



比賽只進行一局

在聯賽模式或角色培育模式中，先在比賽開始前的預備畫面把游標指向「試合開始」，然後按着X＋Z＋B來按START直至比賽開始，這樣便能令比賽進行過一局後就強制中止。

必定是雨天作賽

在公開對戰模式的比賽設定畫面或聯賽模式比賽開始前的畫面裏，只要按住L＋R＋Y來按START就必定會變成雨天作賽。

夜間全壘打模式

在全壘打模式的球場選擇畫面中，如按住START來作決定就會變成在晚上進行。

快速開始遊戲

在主目錄畫面若按住特定按鈕來按START，就能在對應模式快速進入遊戲；X是1人模式，Y是2人對戰模式(如沒有接上2P手掣則不可)，Z則是觀戰模式。

投球游標消失

只要在暫停時按住L、R及Y來離開中斷畫面，就可令給投手投球用的游標消失。

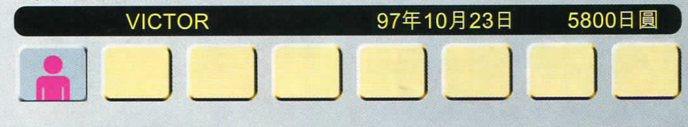
球隊旗幟出現

當選手名字出現在畫面上時，按Y其名字的旁邊便會出現球隊旗幟。

STEEP SLOPE SLIDERS

和一般純靠速度定勝負的滑雪遊戲不同，這隻單板滑雪遊戲猶如踏滑板那樣，着重花式和技巧的配合，從高台跳下後玩者需要利用沿途的人造設施如牆壁或跳台等，創造各種不同難度的凌空翻騰動作，至於構造各異的賽道則合共有7條。

VICTOR　97年10月23日　5800日圓



© Ocean Software / Victor Interactive Software · © 1997 ASMIK / 1997 JACKPOT · © Electronic Arts · © 魔法 · （社）日本野球機構 · プロ野球12球団公認ゲーム、11球場公認ゲーム © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997.





使用特別隱藏角色

首先要符合指定條件令4名普通隱藏角色出現，接着在這狀態下選用8名角色(普通角色與隱藏角色)的其中一人來完成任何一條賽道，不論是普通賽道或隱藏賽道亦可，這樣的話只要在再次進行遊戲時按住L或R來選擇角色，就可使用另外9名特別隱藏角色；下表是各人的使用方法。

特別隱藏角色	出現方法
戴眼睛女孩	按住L來選擇小孩（隱藏角色）
狗	按住L來選擇平頭裝男子（隱藏角色）
車	按住L來選擇職業滑雪者（隱藏角色）
宇宙人	按住L來選擇英雄（隱藏角色）
小女孩	按住R來選擇小孩（隱藏角色）
企鵝	按住R來選擇男子（隱藏角色）
螺旋槳	按住R來選擇滑雪者（隱藏角色）
UFO	按住R來選擇英雄（隱藏角色）
撒旦君	按住L、R來選擇小孩（隱藏角色）

選擇特別隱藏賽道

首先要達成上述使用特別隱藏角色的條件，接着在再次進行遊戲時按住L或R來選擇隱藏賽道，就可在另外4條特別隱藏賽道作賽；下表是各條賽道的出現方法。

特別隱藏賽道	出現方法
宇宙空間	按住L、R來選擇賽道EX00
太空殖民星	按住L、R來選擇賽道EX01
南極	按住L、R來選擇賽道EX02
太空鐵管	按住L、R來選擇賽道EX03

迷你射擊遊戲

在選項畫面裏，只要將游標移至EXIT後按住L、R、X、Y、Z、B和C來按A作決定，就會進入迷你射擊遊戲《STEEP SLOPE SHOOTER》。

改變服裝顏色

只要在選擇角色時按住Z來按A，就能改變角色的服裝顏色。

THE STAR BOWLING

與人氣聲優以保齡球決勝負的遊戲，附送收錄聲優資料的贈品光碟，登場聲優有橫山智佐和白鳥由里等5人，玩者在3日內可和她們組隊作賽，期間會發生影響好感度的AVG部份，除了故事模式外還有二人對戰模式和訓練模式。

YUMEDIA　97年11月13日　6800日圓

實況POWERFUL職業棒球S

歷史悠久的棒球遊戲《實況棒球》最新一輯，球員資料跟據97年度球季設定，今集的特點可說是帶有相當育成要素的成功模式，玩者先自行設定一名新人球員的資料，繼而在加入球隊二軍的3年內盡量鍛煉以升格為一軍，除可參與部份訓練指令外其餘跟通常的玩法相同。

KONAMI　97年12月4日　5800日圓





極弱的高速投手

先在資料處理模式的密碼登記畫面輸入「573こなみ」，姓名則沒有任何限制，登記好後便進入修訂模式並將這名球員登記成為投手，那他就會以能投出時速高達240km的強勁投手出場，可惜他的體力過份虛弱。

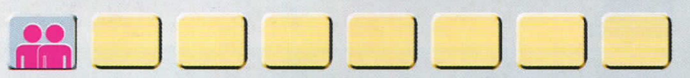
改變球衣號碼

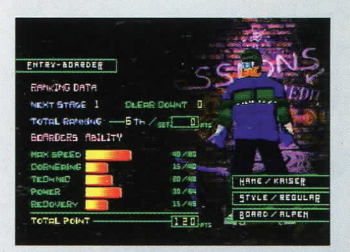
從成功模式開始遊戲時先選擇「さいしょから」，然後設定好球員的各種資料，當出現「これでいいですか？」這句話便馬上按着L＋R來按START，就可替該新人球員自由選擇球衣號碼。

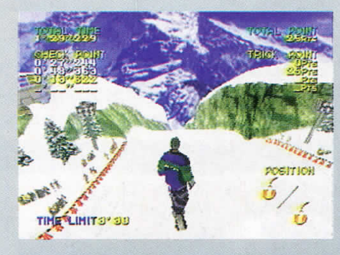
ZAP !SNOWBOARDING TRIX'98

題材是近期相當熱門的單板滑雪遊戲，為曾在SS上推出過的大幅度強化續篇，可作2人同畫面對戰，而像真度高的花式動作有超過50款，賽道設計及揀選滑板都是由國內頂尖職業好手負責，相當接近真實情況，至於讓玩者自行培育角色的技能編輯模式則很有育成味道。

PONY CANYON　97年12月18日　5800日圓







使用裏角色及隱藏角色

在遊戲中各有特性的登場角色合共有五名，不論選用哪名角色來進行遊戲首先取得冠軍賽總成績第一位，跟着在再次進行遊戲時選回該角色，只要按住L來作決定就可使用對應此角色的裏角色。另外，假如能令全部合共5個的裏角色出現，便可使用隱藏角色MR.CHICKEN。

© 1997 Victor Interactive Software Inc. / 1997 CAVE Co.,Ltd.· © 1998 YUMEDIA / AROMA CO.,LTD.© Four Winds Software,Inc.© カメレオンハウス
· © 1994-1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認 · © 1997 TV TOKYO /
PONY CANYON

JUN CLASSIC C.C.& 羅比俱樂部

高爾夫球遊戲生產商T&E SOFT的新作，罕有地取材自日本國內的賽道，為求更真實球場上每個洞的地形起伏均考究得相當仔細，而球的彈道是以地形和風向等來計算，模式方面有參加合共4日正式賽事的J&R錦標賽、適合與友人一起進行的1 DAY錦標賽和練習模式等6種。

T&E SOFT	97年12月18日	6800日圓

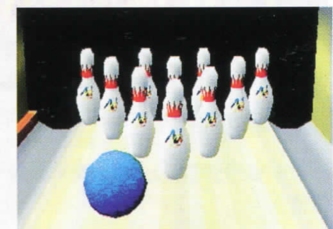


THE STAR BOWLING VOL.2

可與人氣聲優一起打保齡球的遊戲續篇，由冰上恭子及池澤春菜等5名聲優粉墨登場，途中依然有會影響好感度的對話環節，故事方面同樣是玩者在保齡球場遇到女聲優，成為同伴後在歷時三日的比賽中竭盡所能爭取勝利，而在附送的贈品碟中則有各種迷你遊戲。

YUMEDIA	98年1月15日	6800日圓





WINTER HEAT

繼《十項全能》後另一隻移植自ST-V基板的單項運動式作品，今次所採用的是包含高台跳遠及速度滑冰等項目的冬季運動會，除街機模式外還有不設通過條件的全項競賽模式、自行編訂賽程模式和練習模式，此外更可4人同時進行與及增設收錄有今集和《十項》各種設定資料的資料館。

SEGA	98年2月5日	5800日圓



使用隱藏角色JEF JANSENS

首先選擇冬季11項競技模式或街機移植版模式進行遊戲，接着以取得10000分或以上的總成績完成遊戲一次，這時只要按住L和R來進入任何一個模式之選人畫面，就會發現原本為英國選手B.B.的選框變成上集《十項全能》英國代表JEF JANSENS。

改變衣著顏色

只要在選擇角色時按住↓來作決定，就能使用該角色的另一種衣著顏色進行遊戲，可是卻無法改變其服裝的款式。

以跑步來直接進行競賽

無論在哪一個項目，當在宣佈該項目的小標題畫面出現時只要順序按←、←、←、→、→、→，角色就會以跑步的形式來進行競賽，例如原本為踏着滑雪板的落山滑雪就會變成穿着運動鞋，可是卻不會對速度有任何影響。

スピードスキー秘技集

(1)在不斷連按速度掣的同時，只要連按十字掣就可令速度提高少許。(2)在選手介紹畫面自己的角色出現時順序輸入↑、↓、←、→、B，角色就會以向前回轉的狀態來移動。(3)在選手介紹畫面自己的角色出現時順序按B、→、←、↓、↑，角色則會以側轉的狀態來移動。

ショートトラック S.S.秘技集

由第二圈開始當電腦角色靠向最外線時，只要強行撞向之就可把他們撞出場外。

スキージャンプ秘技集

(1)起跳後只要不斷連按速度掣，就能令飛越距離增加少許。(2)在起跳區內如果順序輸入→、←，那麼在按動作掣起跳後角色就會以超V字的滑空動作跳躍於空中。(3)若在起跳區按住動作掣調整角度時順序輸入↓、↑，再以60°來起跳就會以後空翻的姿態來跳躍，不過對落點距離並無幫助。(4)若在起跳區按住動作掣調整角度時順序輸入←、→，再以60°來起跳就會以高台飛躍的姿態來跳躍，不過對落點距離並無幫助。

ダウンヒル秘技集

(1)只要按住↑來進行直線滑行，就能增加30%的速度。(2)在向下滑行的途中如順序按↓、↑、動作掣，就會變成交叉滑行法。(3)在起跳點順序按十字掣回轉一次及動作掣，就會變成以高台飛躍的姿態來跳躍。

スラローム秘技集

(1)在撞倒旗幟之際，只要按住動作掣後再放手就可一次過撞倒2支旗幟。(2)只要保持按着B直至進入競技畫面(遊戲畫面)，那麼在起點開始時視點角度就會有所改變。(3)到達終點後只要保持按住L和R不放，就會出現在整段過程內通過旗幟時所獲得的分數。

ボブスレー秘技集

(1)在雪橇滑行途中，只要按↑與動作掣選手就會轉身左右搖頭，可是並沒有任何作用。(2)在雪橇滑行途中，只要按↓與動作掣選手就會轉身上下搖頭，可是並沒有任何作用。(3)只要保持按着B直至進入競技畫面(遊戲畫面)，那麼在起點開始時選手動態就會有點特別，助跑速度會提高少許。

クロスカントリー秘技集

在代表着比賽開始的訊號「GO」出現之前，如按住B不放選手便會以傳統式的跑法來進行賽事，比起自由式跑法雖然速度較慢，可是體力的消耗亦相對較低。

スピードスケート秘技集

(1)在臨衝終點之前，只要按←＋動作掣選手就會馬上滑剷起來。(2)在臨衝終點之前，只要順序按→、←後再按動作掣選手就會作旋轉跳躍。

スノーボード秘技集

(1)按住↑來進行直線滑行，可增加速度30%。(2)在起跳點按住↓＋動作掣，就會以小特技跳躍技巧來跳躍。(3)在起跳點的前端附近按住↓＋動作掣，就會以中特技跳躍技巧來跳躍。(4)在起跳點的前端附近當速度到達90%或以上時，只要按住↓＋動作掣就會以大特技跳躍技巧來跳躍。

© Licensed by Jun Classic Country Club. Licensed by Rope Club© 1997 T&E SOFT,Inc.・ © 1998 YUMEDIA / AROMA CO.,LTD.© Four Winds Software Inc.© カメレオンハウス・ © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1997.

角色變成顏色圓碟人

在競技項目的介紹畫面出現時，如順序輸入↑、↑、B、↓、↓、B那麼所選用的角色就會變成黃色圓碟人；若輸入↑、↑、↑、B、↓、↓、↓、B就會變成黑色圓碟人；輸入↑、↑、↑、↑、B、↓、↓、↓、↓、B則會是粉紅色圓碟人。

J LEAGUE實況炎之STRIKER

首度在SS推出之《實況足球》外傳作品，保持一貫球員動作華麗的作風，可利用動作按鈕來令球員使出各種高難度動作，它的特點在於新增設帶有培育成份之自訂模式，玩者能夠製作原創隊伍來給予訓練參加賽事，此外還有普通對戰、J LEAGUE聯賽、明星賽和練習等6個模式。

KONAMI 98年2月26日 5800日圓





使用隱藏球隊

只要符合下表的條件，就可選用4支明星隊與2支隱藏隊來進行遊戲，不過留意在J LEAGUE模式和錦標賽模式是無法使用它們的。

球隊名稱	出現條件
J EAST（聯賽東聯盟明星隊）	在J LEAGUE第一階段或第二階段的賽事中，玩者球隊總得分需要超過100分以上
J WEST（聯賽西聯盟明星隊）	同上
JAPAN DREAMS（日本籍選手隊）	在錦標賽模式中勝出
WORLD DREAMS（外籍選手隊）	在J LEAGUE第一階段取得5連勝
WORLD STARS（仿國際球星選手隊）	以「正常」難易度通過J LEAGUE模式
KONAMI STARS（開發者球隊）	以「困難」難易度通過J LEAGUE模式

製造最強球員

首先選擇自行設定球員模式，在分配能力值時將其中一項能力減1，接着把剩餘的所有點數分給剛才減低了能力以外的項目，最後將游標移到那能力減低了的項目並順序按C、B，這樣剩餘點數就會大量增加。

SEGA WORLDWIDE SOCCER'98

系統沿自《V GOAL》的國際性足球遊戲，今集特點是可對應MULTI CONTROLLER故玩者能更順暢控制球員的各種動作，玩者可從5個各具規模的球場作選擇來比賽，登場球隊方面連同英國、法國及西班牙的球會共有108隊，至於模式則有國際杯賽、錦標賽和自行設計球員等共7個。

SEGA 98年3月5日 5800日圓





職業棒球GREATEST NINE'98

世嘉棒球遊戲系列98年度最新版本，畫面同樣採用3D多邊形來表達，保留着前作受到好評的投打LOCK ON系統，至於變更點除採用最新的球員資料外，還增設由玩者扮演12支聯賽球隊中的其中一名球員、只會顯示實際有份參與比賽時的新模式，玩起來更能夠投入比賽之中。

SEGA 98年3月26日 5800日圓



夜間進行全壘打競賽

在平時只會於日間進行的全壘打競賽模式中，當選擇作賽球場時只要按住START來作決定，就能改為於夜間進行。

比賽只進行一局

在聯賽模式或角色培育模式中，先在比賽開始前的預備畫面把游標指向「試合開始」，然後按着X＋Z＋B來按START直至比賽開始，這樣便能令比賽進行過一局後就強制中止。

雨天作賽

在公開戰時的比賽設定畫面或聯賽模式中的總成績畫面裏，只要按住L＋R＋Y來按START就可在雨天進行賽事。

投球游標消失

只要在暫停時按住L、R及Y來離開中斷畫面，就可令給投手投球用的游標消失。

TENNIS ARENA

追求打網球時真實感的遊戲，不論球員或場地背景都是以3D多邊形製成，操作很簡單較適合初學者，登場的8名球手均有不同服飾和其專有打球方式，遊戲模式方面有到世界各地去參加大賽的循迴賽模式、進行單獨一場比賽的單雙打模式與可四人同時參與的錦標賽模式等。

UBI SOFT 98年4月9日 5800日圓







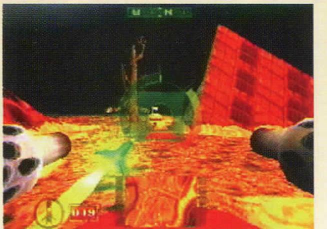
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. J LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS. © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998. © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998. © 1997,1998 Ubi Soft Entertainment / Smart Dog. All Rights Reserved.

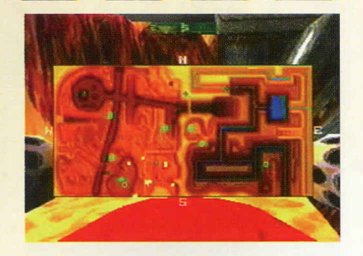
BLAM ! MACHINE HEAD

主觀視點的3D射擊遊戲，玩者操作的是一台裝備了機鎗的裝甲戰車，每個版面均由幾個不同任務所組成，需要完成全部任務方可過關，而在遊戲途中可消滅敵人拾取其他武器如導彈和重型機關炮等，藉以強化戰車的火力。

VIRGIN INTERACTIVE　97年5月23日　5800日圓







特殊密碼×5

只要輸入下表的密碼，就可獲得各種不同的效果。

密碼	效果
KDUDK9RDKDBSHNM	可選擇遊戲等級
HMEHMHSD9DMDQFX	能源不減
HMEHMHSDVD-ONMR	可使用全部武器，彈藥數目無限
RDS-KKSGDBGD-SR	可同時獲得以上３種效果
ABCDEFGHIJKLMNO	取消全部秘技

SKULL FANG～空牙外傳

移植自業務用版本的縱向射擊遊戲，身為骸牙小隊機師的玩者要在敵人登陸北美洲前將之截擊，能力不同的機種共有4款，此外還可選擇爆風範圍較大的爆彈模式或輸入指令來啟動無敵防衛系統的戰士模式，至於遊戲模式方面則有根據街機版的正常模式與及改動了敵人軌跡的特別模式。

DATA EAST　97年5月30日　5800日圓





使用原版戰機

不論難易度只要完成EXTRA MODE，在完結畫面過後就可使用黑色的原版戰機，方法是在選擇戰機畫面按↓便可，至於所出現的原版戰機是根據完成遊戲時選用的戰機而定。

使用戰機	取得原版戰機
SILPH-II	SILPH ASSAULT
MEGA VALKYRIE	VALKYRIE-II
SEYLEN-EX	SEYLEN-II

新BGM與最高難度

當取得隱藏的原版戰機，先選擇原版戰機來進行EXTRA MODE，機師需要為HAWK或RAVEN，這樣只要完成所有版面就可在SOUND SETTING的MUSIC TEST項目中選聽隱藏音樂，HAWK是「空牙」而RAVEN的是「WOLF FANG」；此外亦增加了隱藏難易度HARDEST。

隱藏圖畫

當取得隱藏的原版戰機，先選擇原版戰機來進行EXTRA MODE，機師需要為SPARROW或CRANE，這樣只要完成遊戲就可在完結畫面觀看所使用角色的隱藏圖畫。

增加CREDIT

在標題畫面顯示「PRESS START BUTTON」時，只要按住L與R來順序輸入C、C、C、C、C、B、B及B，就可增加3個CREDIT。

隱藏特殊指令

當以正常難易度並選用戰士模式進行遊戲時，只要在能量儲蓄計到達頂點時順序按↓×4、↑×2、↓+C，就能發動回轉攻擊ROLLING這個隱藏的特殊機動指令了。另外，若以街機模式進行遊戲，只要在能量儲蓄計到達頂點時順序按←×4、→×2、←+C亦會有同樣功效。

調整錶板位置

在遊戲進行途中先按暫停，然後利用十字掣的↑↓就可調整訊息錶板的位置

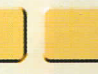
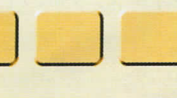
增加難易度選擇

在標題畫面顯示「PRESS START BUTTON」時，只要按住L來順序輸入B、C、C、B、C、C、B、C、C、C及C，遊戲難易度便會增加EASIEST和HARDEST這兩項，並且能夠設定戰機的SHIELD、CHARGE與RECOVER能力。不過，利用此秘技所得到之狀態是無法儲存下來的，假如能夠在特別模式以MEDIUM或以上難易度兼且沒有續關下完成遊戲，就會得到相同的效果。

遊戲天國

取材自遊戲機中心各機種的縱向STG移植作品，阻撓玩者的敵人與及版面背景全都是出現在景品機或不同遊戲的登場角色，可愛有趣的造型令簡單的遊戲添上新鮮感；初回推出的極樂版更附送一盒動畫錄影帶。

JALECO　97年6月6日　5800日圓(7800日圓)





火力全滿

在遊戲進行途中，只要在暫停時同時按L、X和↓，就可令戰機火力增至全滿。

增加爆彈

不論在街機模式或改良模式，只要在暫停時同時按L、Z及↓，就可增加爆彈的數量。

街機模式使用美紀和美里

在街機模式的TIME ATTACK模式裏，假如在選擇角色時同時按L、X和↓，便能把游標移到畫面最右邊選用原創模式的專用角色美紀和美里。

© Virgin Interactive Entertainment(JAPAN) · © DATA EAST · © 1997 JALECO LTD.

觀看所有回想畫面
在選項畫面裏，只要在回想模式選項同時按L、X和↓，就可馬上選擇觀看所有回想畫面，無需預先完成遊戲。

操作卡拉OK模式中的美里
在音效模式中，先把游標指向主題曲集[テーマソング集]，然後選擇「ラブリースターーみさとバージョン」並按住X、Y、Z來作決定，就可利用十字掣來操作卡拉OK模式中的美里，L及R是調節動畫速度，至於A、B、C、X、Y及Z則是改變美里的6款不同姿勢。

隱藏爆彈
在修訂模式的選擇角色畫面中，只要把游標指向モモコ並按住X、Y、Z來作決定，便會增加5款全新爆彈，可是在用過第6枚以後就無法再次使用。

改變外框顏色
在修訂模式的限時模式裏，只要在選擇進行的版面時按住L與Z來按C作決定，畫面兩側外框就會變成粉紅色，如果按住R與Z來按C作決定則會變成藍色外框。

超時空要塞~可有記起愛

以《超時空要塞》電影版來製作的橫向射擊遊戲，由於利用大量動畫片段來交待劇情，因此令玩者更能投入故事內。每版之遊戲目的與及敵軍配置均依照原著來設定，至於畫面則採用了不少CG來提高真實感。

BANDAI VISUAL　97年6月6日　6800日圓











OPTION PLUS
不論難易度只要能夠完成遊戲，在標題畫面就會出現OPTION PLUS的選項，而完成次數越多所得到的選項則會更多。

完成1次	MOVIE SELECT	隨意選看主機碟內動畫片段
	PICTURE SELECT	隨意選看主機碟內靜止畫
完成2次	VIEW MODE	純粹觀看主機碟內所有動畫及靜止畫
	GAMEONLY MODE	跳過所有動畫，純粹進行射擊部份
完成3次	PHASE SELECT	隨意選擇主機碟內所收錄的版面來玩
	MUTEKI	以無敵狀態進行遊戲

出現鈴明美公仔
如果能以HARD難易度完成最後一關，那麼就在遊戲完結製作人員名單出現時，畫面左下角會出現一個鈴明美公仔。

顯示分數
在每版之間的過場畫面裏，只要同時按L和R畫面下方就會顯示玩者現時的分數與及最高記錄分數。

沙羅曼蛇DELUXE PACK PLUS

此乃KONAMI射擊名作《沙羅曼蛇》的珍藏集，玩法可算是直接進行機體強化的《GRADIUS》，其著名的縱橫捲軸轉向構思對後來的射擊遊戲影響深遠，這次大體上完整移植了原作神髓，除它外還收錄了其改版《LIFE FORCE》和續篇《沙羅曼蛇2》。

KONAMI　97年6月19日　5800日圓










選擇標題畫面
不論在哪個標題畫面，只要按住X、Y或Z其中一個掣來同時按A+B+C+START，就會轉到相對按鈕遊戲的標題去；X是《沙羅曼蛇》，Y是《LIFE FORCE》，Z是《沙羅曼蛇2》。

增強火力
在《沙羅曼蛇》或《LIFE FORCE》，先把難易度設定於SATURN EASY至SATURN DIFFICULT之間，接着在遊戲進行時按暫停並順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，這樣戰機的火力就會自動增強起來，但留意每通過一版才會增加此秘技的使用次數1次。

AMOK

實行任務制的3D多邊形射擊遊戲，玩者所操控的坦克車在惑星AMOK上執行各種任務，當中包括有破壞敵軍的發電機和通信機、拯救被囚禁的俘擄與攻擊敵方都市等，而每版都會有埋藏着寶物的隱藏區域；此外還有合作模式與對戰模式。

光榮　97年6月20日　5800日圓













自由選關
在選項畫面裏，只要把游標移向PASSWORD後順序按Z、Z、C、Y與X，就可選擇從哪一關開始遊戲。

無敵
在選項畫面裏，只要把游標移向PASSWORD後順序按X、B、A、B、Y與X，就能以無敵狀態來進行遊戲。

© 1997 BIG WEST © BANDAI VISUAL © ビッグウエスト · © 1986 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.• © 1996 Scavenger,Inc.

CRIME WAVE

無視任何規則的飛車追逐戰，為肅清區內罪行未來都市於是委托各賞金獵人到來清除犯事者，在縱橫無盡的版圖裏玩者要利用車上的武器來對付目標，當然其他妨礙着的賞金獵人是會無差別地攻擊玩者與目標的，可利用從破壞目標或其他敵車所取得強力武器加以還擊。

VIRGIN INTERACTIVE　97年6月27日　6800日圓





自由選關

只要在儲存檔案的輸入名字畫面輸入「JAW」，就可自由選擇全部8關來進行遊戲。

切換畫面

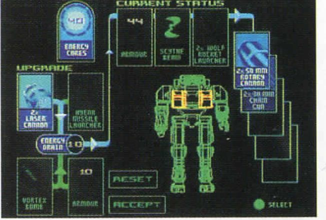
在遊戲進行的途中，只要按住L＋Y來按X、Z或B就會切換畫面的顯示方式；X與Z是上下倒轉，B是變回正常。

KRAZY IVAN

為殲滅佔領地球的異星生物，主角於是駕駛能裝備各種重型武器的戰鬥機械踏進戰場，在全範圍的主觀視點和敵人周旋。每個版面都埋藏了一定能源核，只要收集至若干數目時便可憑它來強化鎗械、導彈或特殊武器的威力。

SOFT BANK　97年6月27日　5800日圓





紫炎龍

業務用正統派縱向STG的移植版本，和普遍同類遊戲一樣可從取得之道具來改變攻擊形式，分別為平衡型的飛彈、貫通型的雷射與及火力較強的導彈共3種，當然亦設定了爆風強大的爆彈和增加火力的道具，另外還有全新製作的CG OPENING片段。

童　97年6月27日　5800日圓

無限CREDIT

當標題畫面出現「EXTEND」字樣時，只要按C掣10次就會令CREDIT數目逐漸增加至6個，繼續按的話便會增至上限9個，這時如果再連按C掣則會顯示「FREE PLAY」代表變成無限局數。

得分變成2倍

當剩餘戰機數目為0的時候，若將使用武器轉變成飛彈那麼在餘機顯示的旁邊就會出現「×2」字樣，代表在這狀態下擊毀敵機所取得的分數為平時的2倍，但如果進行武器轉換的話則會結束此功能。

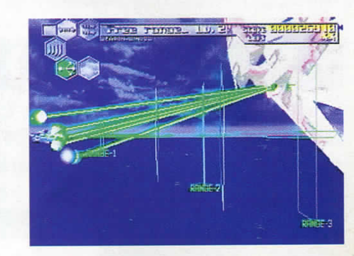
THUNDER FORCE V

以高難度及細緻緊密設計為人津津樂道的STG名作第5集，首次採用全CG畫面顯示令玩者有截然不同的觀感，故事方面為拯救地球免被擁有人工智能的GUARDIAN毀滅，主角於是駕駛超高性能的戰鬥機作戰，至於系統則較過往改良了一點；特別版附送遊戲音樂CD。

TECHNOSOFT　97年7月11日　6800日圓(7800日圓)







無限CREDIT與超難模式

在NORMAL或以上的難易度，只要達成GOOD END的出現條件完成遊戲，就可在選項畫面裏將續關局數設定為無限FREE(註：每啟動遊戲3小時就會自動把局數增加1，若已增至99再遞增亦會變成FREE)；另外如果在HARD難易度完成遊戲時達到GOOD END的條件，那麼選項畫面裏的難易度就會追加超難模式MASTER，至於GOOD END的發生條件就是在指定時間內對最終頭目造成一定損害。

壁紙及遊戲用語集

只要把遊戲光碟放進電腦裏，就能在檔案資料夾OMAKE內找到各種BIT MAP制式圖片檔和遊戲用語集文字檔等。

DOOM

極受歡迎立體STG《DOOM》的家用移植版，手持鎗械的玩者要和四方八面的敵人互相殺戳，戰鬥效果血腥無比，而在途中除可找到強勁火力的武器外還會遇到各種謎題需要解決；除此以外其續編《DOOM 2》亦一併被收錄在碟內。

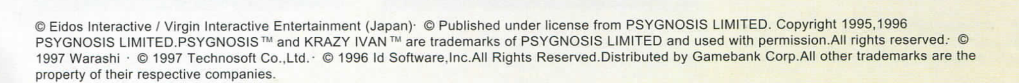
SOFTBANK　97年7月11日　5800日圓










© Eidos Interactive / Virgin Interactive Entertainment (Japan)· © Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1995,1996 PSYGNOSIS LIMITED.PSYGNOSIS™ and KRAZY IVAN™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and used with permission.All rights reserved· © 1997 Warashi · © 1997 Technosoft Co.,Ltd.· © 1996 Id Software,Inc.All Rights Reserved.Distributed by Gamebank Corp.All other trademarks are the property of their respective companies.

BULK SLASH

實行任務制的3D立體STG，玩者需要到7個不同惑星去破壞重要設施或保護太空船，完成任務便能得到一個密碼，全數取得才可阻止企圖侵略世界的最終兵器發動。另外，除視乎情況來進行機體形態轉換外，還可在版圖內拯救美女助手幫忙。

HUDSON　97年7月11日　5800日圓





性感的聲音

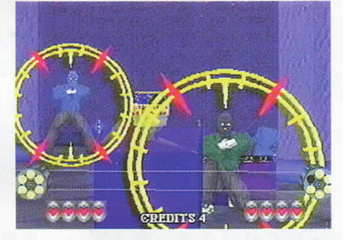
在輸入名字的畫面中，只要輸入「SEX」就會聽到女孩的性感聲音。

VIRTUA COP 2限定鎗版

為慶祝立體射擊遊戲《VIRTUA COP 2》取得CESA大賞的獎項，廠方於是推出連同VIRTUA GUN一併發售的特別限定版，遊戲本身並沒作出任何變動，三名奮勇警察為抵抗犯罪組織因而展開激戰，和第一集比較除畫面做得更為出色外，還可在版面途中選擇路線。

SEGA　97年7月25日　6800日圓



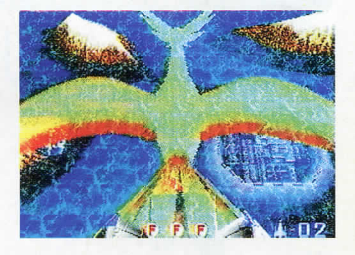


TERRA CRESTA 3D

十多年前業務用版非常受歡迎的射擊名作全新多邊形版本，保留了原作在分體時的隊制攻擊與戰機齊集時的火鳥攻擊，改變之處除戰機由5架削減至3架外，還增加了幾種攻擊方式，至於最有特色的便是其高質素管弦樂BGM；初回版附送音樂CD。

日本物產　97年8月8日　6800日圓





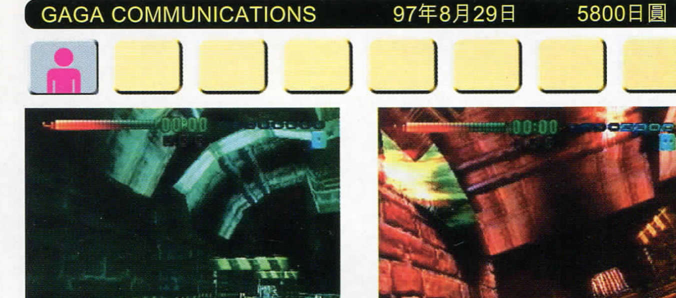
戰機增加至99隻

在選擇遊戲模式的畫面中，只要順序按Z、Z、X、X、B就能以99架戰機來進行遊戲。

FINALIST

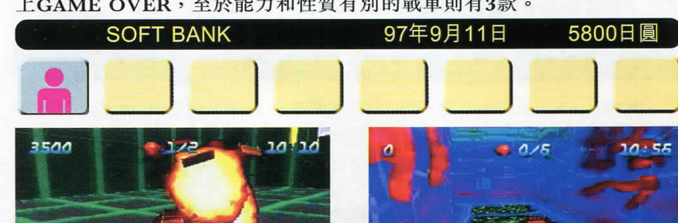
立體困獸鬥式STG之移植版本，玩者駕駛着名為B-1 CRAFT的氣墊船，為阻止擁有絕對力量的獨裁者開動最終兵器而執行這次任務。敵方基地彷如迷陣一樣，每關都有特定的通過條件，至於氣墊船則最多可裝備8種武器，而消滅敵人和貨箱後有機會可得到彈藥補給。

GAGA COMMUNICATIONS　97年8月29日　5800日圓



ASSAULT RIGS

發生在近未來虛擬真實空間的立體STG，玩者代表所屬公司參加網絡戰車比賽，需要在限定時間內收集迷宮內所有寶石前往終點，若受到敵方戰車或砲台攻擊就會減低防護盾的能量，當全部能量用盡或時間一到便馬上GAME OVER，至於能力和性質有別的戰車則有3款。



SOFT BANK　97年9月11日　5800日圓





完全武裝

在遊戲中先進入道具畫面，然後順序輸入←、→、←、←、→、←、→、→、↑、↓、↑、↑、↓、↑、↓、↓、↑及↑，就會以集齊所有武器及裝備的狀態來進行遊戲。

無敵

在遊戲中先進入道具畫面，然後順序輸入←、C、←、C、←、←、C、→、C、→、C、C、↑及↑，就會以無敵狀態來進行遊戲。

SOVIET STRIKE

3D直升機射擊移植作，以蘇聯解體後的俄羅斯和東歐作遊戲舞台，玩者所駕駛的阿柏奇直升機能夠裝備火力強勁的武器，任務主要有拯救人質、敵軍設施爆破和直接攻入敵陣等，戰鬥期間要留意別讓砲火波及我方俘擄或要人的地點，否則便會馬上當作任務失敗論。

EAV　97年9月18日　5800日圓

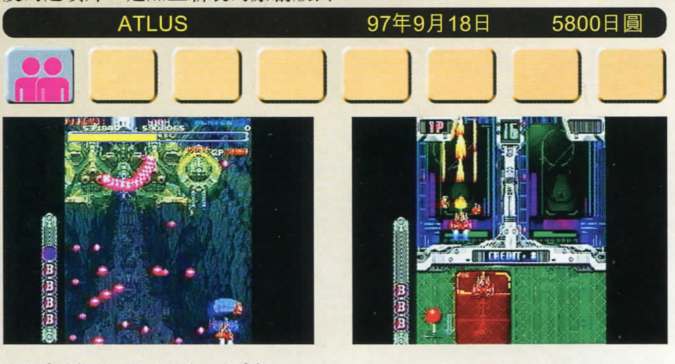


© HUDSON SOFT · © SEGA · © 1997 Nihon Bussan Co.,Ltd.· © Ocean Software 1996,1997 · © Published under license from PSYGNOSIS LIMITED © 1995 PSYGNOSIS ™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. ASSAULT RIGS ™ is a trademark og PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved.Licensed in conjuction with JPI: © 1997 Electronic Arts.

怒首領蜂

被譽為「射擊與判定之美學」的《首領蜂》續篇，玩法和上集基本相同，玩者需要駕駛戰機在密麻麻的槍林彈雨裏殺敵，戰機武器及爆彈各有兩種性能有別的類型，至於家用版增設的SATURN模式除了有幾個減低遊戲難易度的選項外，還加上新製的原創版面。

ATLUS　97年9月18日　5800日圓



同時強化飛彈和雷射

在選擇強化武器類別的畫面裏，同時按L＋R＋A＋C就能強化飛彈和雷射兩種武器的威力，較平時只能強化其中一種為多，不過輸入此秘技的時間卻要相當準確。

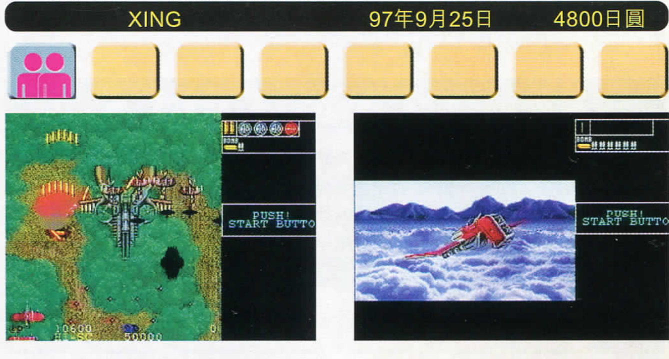
進入2周目條件

只要在完成1周目時符合下述4個條件裏的任何一個，就會進入難度更高的2周目繼續進行遊戲，不過最低要求是在完成遊戲時並沒有續關。(1) 1周目時玩者最多只能毀掉2隻戰機；(2) TYPE-A的最大HIT數為270 HIT以上，TYPE-B為300 HIT以上，TYPE-C為330 HIT以上；(3) 通過1周目時分數要超過5000萬分；(4) 蜂獎分道具PERFECT(每關都藏有合共13個蜂獎分，若能全數取得便算PERFECT) 最少要有4次。

GUN FRONTIER／ARCADE GEARS

業務用名作懷舊系列另一作品，此乃於1991年所推出的縱向射擊遊戲，系統與操作相當傳統只採用普通飛彈和爆彈這兩種武器，由於世界觀設定為擁有西部風格的惑星上，故玩者與敵人的戰機都是一支手鎗配上翅膀，非常有個性；隨碟附送迷你攻略本。

XING　97年9月25日　4800日圓



增加戰機隻數

當進入第2版有大量藍色大型戰機連續出現的地方時，只要使用爆彈擊毀敵機3架以上就能增加戰機隻數，跟着自行毀滅掉並反覆操作就能簡單地增加戰機數目。

取得MAX金幣

進入第5版先擊毀發射弩鎗的戰車，接着會有一台戰車衝向寫有「BANK」的建築物，若能破壞該台戰車則會出現一個MAX金幣，只要趁它人頭那面向上時取之，戰機的火力就會增至最強。

幻影時光射擊遊戲 完璧版

主角為小雙俠等人物的動畫《幻影時光》系列再度出現家用遊戲界，玩法是較傳統的縱向射擊，不過所使用的卻是惡役那邊廂之三惡人，目標是將正義英雄逐一擊倒，玩者可選擇駕駛各種在片中登場的戰鬥機械作戰，至於每關都會有一台巨型機械人作頭目角色。

BANPRESTO　97年9月25日　5800日圓



完成遊戲後的獎勵

只要以「容易」的難易度完成遊戲，就可在選項畫面將CREDIT數目增至50局；如果以「正常」的難易度完成遊戲，就可在遊戲開始時以L和R來選用全部機體；如果以「困難」的難易度完成遊戲，玩者便可作自由選關。當然，若在開始時便選「困難」的話就可獲得所有的效果。

MECH WARRIOR 2

獲得高度評價之海外版電腦遊戲移植作，屬於主觀視點的3D多邊形射擊，其極具水準的OP及音效均由國際知名人士負責，世界觀為發生在公元三千年兩族人民的機械爭鬥，和一般同類遊戲不同它對機體的操作和配備等相當考究，連同原創版面合共有48個不同性質的任務。

BANDAI VISUAL　97年9月25日　5800日圓





各大特殊密碼集

只要輸入以下密碼，就可得到各種實用的效果。

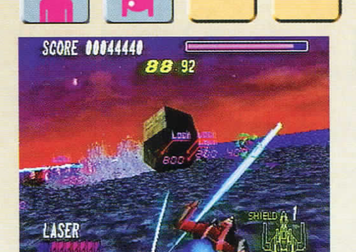
密碼	功效	密碼	功效
T#XO/AX<<<	增加機種的款式	#OXO/A>>O/	機體重量限制解除
TOXO/AX>TU	無限彈藥	#XXO/A4>Y+	敵方無法作熱能追蹤
TXXO/AZ>+X	無限跳躍次數	#YXO/A>YOL	全機體可裝備跳躍部件
#AXO/A4YYA	變成軚盤式操作法	#/XO/A4<LY	使用隱藏機種ELEMENTAL
##XO/A><UZ	無敵模式	T<XO/AXA<=	可選擇全部任務

© ATLUS / CAVE 1995,1996,1997 · © TAITO CORPORATION 1997 / Published by XING · © タツノコプロ © BANPRESTO 1997 · © Activision is a registered trademark of Activision,Inc© 1997 Activision,Inc. Mechwarrior, BattleTech, BattleMech & 'Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION. © 1995-1997 FASA CORPORATION. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

G VECTOR

玩法類似《LAYER SECTION》的3D多邊形射擊遊戲，玩者要從機尾視點來控制戰機，攻擊方面可利用雷射來同時瞄準8架敵機，此外每關都有體積巨大的頭目級敵人需要應付，至於故事則說人類為抵抗外星人的襲擊，因而派遣最後希望——戰機RG-74迎戰。

SOFT OFFICE　97年10月16日　5800日圓





增加CREDIT

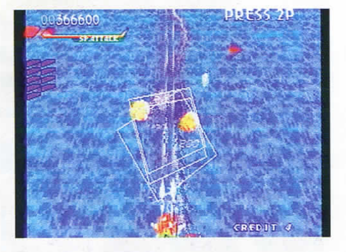
在標題畫面出現「PRESS START BUTTON」時，只要順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、A、B、C，就可將CREDIT數目增至9局。

LAYER SECTION II

不論業務用版或PlayStation版都大受好評的縱向射擊遊戲《RAY STORM》的移植作，和前作比較除多邊形化的畫面能產生更大迫力外，還有新設定的戰機與全畫面特殊攻擊，至於SS版的賣點則有全新製作的開場動畫、版面間示範畫面和一開始便可使用隱藏機R-GRAY0。

MEDIA QUEST　97年10月30日　5800日圓





無限局數

不論經過多少時間，只要連同續關在內進行了遊戲超過100次，便能在選項畫面將CREDIT數目設定為FREE變成無限局數。

MASS DESTRUCTION

並非重視任務執行性的坦克遊戲，畫面由以多邊形製作之障礙物和各種地形所組成，可從移動力與攻擊力各有不同的坦克選取其一進行遊戲，玩法方面純粹破壞四周的敵軍、民房大廈和收發天線等便可，絕對滿足玩者的破壞慾，如移到凹凸不平地帶或水池是會減慢戰車速度的。

BMG JAPAN　97年11月20日　5800日圓





COTTOn2

相距前作已有6年的橫向STG，由於業務用版本採用互換基版ST-V故能做到完全移植，攻擊方面一般飛彈的威力以等級制計算，合共分為連射力、反射力和追蹤力3種屬性，此外還有指令發射、封印、連爆和追擊等特殊系統和新增了用來奪取頭目武器或嘍囉的捕捉功能。

SUCCESS　97年12月4日　5800日圓







追加選項

不論有否續關與及遊戲的難易度，只要完成遊戲後就會出現追加選項。

追加選項功效	出現條件
可選擇使用角色	以EASY或以上的難易度完成遊戲
會否顯示過場畫面	以NORMAL或以上的難易度完成遊戲
附加手擊設定	以HARD或以上的難易度完成遊戲

隱藏指令發射技一覽

指令名稱	輸入指令
ROLLING CATCH	→↘↓↙←＋B
MIRAGE SHOT	←→A←A→↗↑＋A（→↘↓＋A）
FINAL COMET ATTACK	↑↗→↘↓↙←↖↑↓＋A＋B＋C
棄掉SILK或NEEDLE	→←→←＋B
魔法捨棄	→←→←＋C

選擇開始時的魔法

正常來說，在每關開始時玩者所擁有的是炎、冰及風3種魔法各一個，如果在進入每關前保持按住↑＋START＋A或B或C不放，就能以裝備同一屬性魔法3個的狀態來進行遊戲；A是炎，B是冰，C是風。

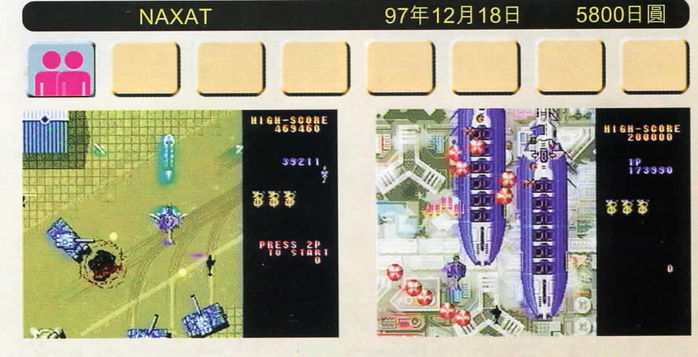
追加選項及練習模式

在標題畫面先將游標指向OPTION項目，然後按住X＋Y＋Z來快速順序按A、B、C，那在選項畫面就會追加4個特別項目，此外還會增加可隨意改變難易度和選關的練習模式。

究極TIGER II PLUS

此乃東亞PLAN與TAITO這兩大廠商合作製成、縱向直升機射擊名作《究極TIGER》之續篇，基本上完全移植了原作的精髓，家用版除有街機版的各種特色外還有全新製作的修訂模式，當中新增了原創的第七關、每版間的任務目的介紹畫面與及精采的開場CG片段。

NAXAT　97年12月18日　5800日圓



© Soft Office 1997 · © TAITO CORPORATION 1997 · © 1996 NMS SOFTWARE LTD.© 1997 BMG INTERACTIVE · © SUCCESS 1997 · © naxat Co.,LTD. / TAKUMI Corp.

TWINKLE STAR SPRITES

NEO GEO對戰射擊遊戲移植增強版，需要消滅畫面上的敵人來替對手增加敵機數量，如能善用連爆的話則可為對方製造頭目級敵人。除正常街機模式外，玩者還可選擇畫面處理較佳和調整過對戰平衡性的SS模式來進行，此外更增設示範畫面配音、開場動畫和加入了原創角色。

ADK 97年12月18日 5800日圓





改變遊戲速度

不論難易度先在SATURN模式中完成遊戲一次，這樣在SATURN模式選項畫面裏就會增加名為SHORIOCHI的項目，藉此可將遊戲速度作3階段的變更。

製造商標誌畫面產生變化

當在主機內藏時鐘時間12月25日啟動遊戲，原本在製造商ADK的商標畫面出現的女孩子就會改為穿著聖誕老人服裝；同樣在1月1日開機亦會出現特別畫面。

齊齊唱卡拉OK

只要完成遊戲一次，這樣在啟動隨遊戲附送的贈品碟時，就可在選項畫面發現新增的卡拉OK模式「星空之音樂會」。

MICKEY獨個兒作戰

在SS模式先選擇以MICKEY & PENTEL[ミッキー&ペンテル]進行遊戲，接着在版面開始前的讀碟畫面保持按住X、Y和Z，就會變成只有MICKEY而PENTEL則不知所踪，但是在使用儲擊時PENTEL卻不知為何地會出現。

街機模式選用隱藏人物

在街機模式的選人畫面裏，將游標指向ロードラン後按↑4次以上才作決定就能選用スプライツ，若按↓4次以上作決定則會是メモリー女王。此外，把游標移到グリフォン&エヴァン&バーン後按↑4次以上才作決定就能選用メヴィウス，若按↓4次以上作決定則會是ダーク・ラン。

美鈴亂入條件

在SATURN模式中，只要和頭3名對手對戰時一局不敗兼且達成20連爆或以上，美鈴就會在下一關亂入挑戰。

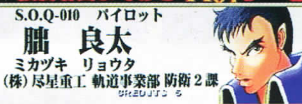



蒼穹紅蓮隊 御德用

將ST-V系統之縱向射擊移植作《蒼穹紅蓮隊》以較廉價格推出，遊戲本身並沒有作出改動，依然是從3架各有所長的戰機選取其一來作戰，除普通武器外還可使用範圍較大的索敵網以導向雷射解決敵方；此外更隨碟附送另一隻人氣極高STG《BATTLE GAREGGA》的體驗版。

EAV 97年12月18日 2800日圓





使用《魔法大作戰》角色

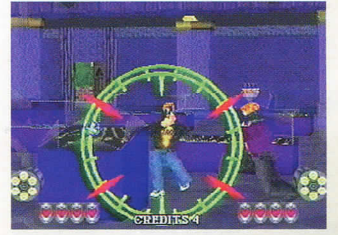
在《BATTLE GAREGGA體驗版》的標題畫面，只要順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、A、B、C，就能選用來自《魔法大作戰》的4名角色。

VIRTUA COP特別版

此乃人氣射鎗STG《THE HOUSE OF THE DEAD》推出前的特別紀念版，在這套裝除有上述遊戲的體驗版外，還包含了AM 2研的著名射鎗遊戲《VIRTUA COP》兩集及專用光線鎗VIRTUA GUN一支，可算是超值套裝。

SEGA 98年2月19日 5800日圓




STELLA ASSAULT SS

相當典型的3D立體多邊型射擊遊戲，主觀視點令玩者猶如置身於機艙一樣，可選擇性能各有特質的2台戰機進行遊戲，戰機採用能量制會根據被敵人或障礙物的撞擊程度而計算損傷，此外每關都有固定任務如搜索敵軍前線基地或破壞移動中隕石等需要執行。

SIMS 98年2月26日 5800日圓





© SNK / ADK 1996,1997. · © 1997 Electronic Arts 1997 EIGHTING / RAIZING · © SEGA ENTERPRISES,LTD. 1997,1998. · © 1998 SIMS CO.,LTD.
ORIGINAL GAME BY © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1995.

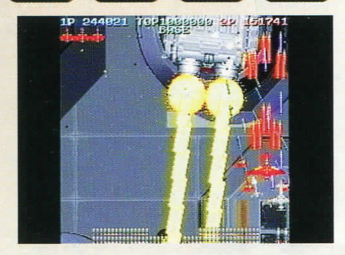
BATTLE GAREGGA

業務用版本推出時掀起很大迴響的縱向STG，玩法與系統雖然傳統但卻有不少創新元素，性能與武器各異的戰機共有4款，可轉換僚機陣式來使攻擊作出改變，至於其最大特色可算是各種隱藏設定，例如符合指定條件就能令僚機陣式作特殊變化或在指定地方可取得較高獎分等。

EAV　98年2月26日　5800日圓







選擇機體性能

在選擇所使用戰機的畫面裏，作決定時所按擊的不同是會影響機體的特性。若按A來作決定戰機並不會有任何特別，按B的話戰機的速度就會提高少許，按C就會令戰機的判定稍為縮小，如按A＋B＋C或等待時間終結戰機就會提高少許速度及稍為縮小判定。

隱藏僚機陣式

隱藏陣式	陣式特性	陣式出現條件
WIDE	僚機左右展開較平時寬闊陣式範圍更廣	流失5個小型武器強化道具後取得僚機道具
HOMING	僚機選定目標後便自動攻擊	流失5個主武器強化道具後取得僚機道具
SEARCH	僚機在戰機周圍展開，狙擊固定敵人	流失5個僚機道具後取得僚機道具
SHADOW	僚機以線性排列在後方跟隨戰機的軌跡	流失5個勳章後取得僚機道具
CHAIN	對戰模式中玩者雙方的僚機會連結起來	符合上述其中一個隱藏陣式的出現條件後，便會有1/2的機率發生

使用《魔法大作戰》角色

在標題畫面先順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、A、B、C，接着在選項畫面將特別嘉賓角色的項目設定為ON，就能選用來自《魔法大作戰》的4名角色。

贈品資料集

只要把CD-ROM放進安裝了WINDOWS 95系統的電腦裏去，開啟名為OMAKE的資料夾就會找到一堆有關攻略與及遊戲背景的資料檔。

THE HOUSE OF THE DEAD

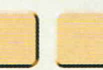
和世嘉於年前推出之兩集射鎗STG《VIRTUA COP》系統近似的新作，今次主題是政府特工為拯救遺傳因子研究人員而對付操縱着喪屍的謎一般組織，每關由數條路線所組成，只要在分支點擊倒指定敵人或破壞木門等就能進入其他分支路線，當然每版盡頭都會有頭目角色需要應付。

SEGA　98年3月26日　5800日圓














顯示分數

當遊戲進行時，只要按住L和R來按X 3次，畫面上方便會顯示玩者現時的分數。

自動上彈

當遊戲進行時，只要按住L和R來按Y 3次，電腦便會替玩者作自動上彈。

使用隱藏角色

在選擇角色畫面裏，只要按住L和R來順序輸入↑、↓、X、Y、Z，就可選用隱藏人物SOPHIE及RESEARCHER來進行遊戲，留意她們的能力是與兩名主角有點不同的。

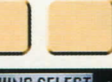
GUN GRIFFON II

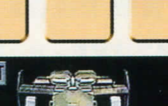
近未來機械人戰爭遊戲續篇，最大特色是可利用對戰線進行二人二機對戰，無需畫面分割加上高質素音效大幅提高臨場感，玩者可選用戰鬥機械、巨型坦克及直升機等12款機體在不同版圖展開戰幔，單人用模式方面則按難易度分為訓練模式、劇本模式及SURVIVAL模式；此外還推出連同對戰線的版本。

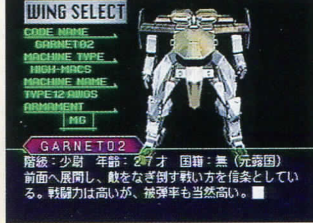
GAME ARTS　98年4月23日　6800日圓(8000日圓)









特殊指令一覽

先接上2P手掣，然後在標題畫面利用2P手掣來輸入下表的指令，如聽到效果音便代表成功，這樣就可在提高了難度或和平時不同的狀態下進行遊戲，但留意在關掉電源或按RESET掣前所輸入的秘技是依然有效的。

指令	效果
↑、↓、A、A、B	不會顯示目標游標
C、C、C、↑、B	敵人不會顯示在雷達上
C、B、A、Z、Y	顯示連續擊破計
A、C、B、C、C	玩者的機體會變成黑色
←、←、B、←、→	玩者的機體會變成粉紅色

追加難易度與版面選擇

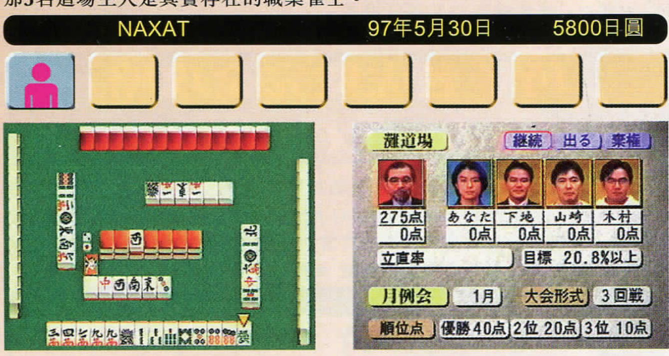
在劇本模式裏，首先以正常難易度完成遊戲一次，接着再以困難的難易度完成遊戲，就會追加隱藏的專家級難度。此外，當以正常難易度來完成遊戲，在SURVIVAL模式與對戰模式便會追加隱藏版面バレンツ，而隨後返回標題畫面時若順序輸入2P的→、←、→、←、A，玩者便能在劇本模式選擇其他機體來使用。

© 1996,1998 EIGHTING / RAIZING© 1998 Electronic Arts · © SEGA ENTERPRISES,LTD. 1997,1998.· © 1998 GAME ARTS / ESP

日本職業麻雀聯盟公認 道場擊破

和普遍麻雀遊戲相比有與別不同感覺的作品，在主題道場擊破模式中玩者要到5間規則相異的麻雀道場去挑戰，以打敗擁有極高實力的場主作為目標，此外還有研究模式和記錄模式可作選擇。登場雀士共有20人，至於那5名道場主人是真實存在的職業雀士。

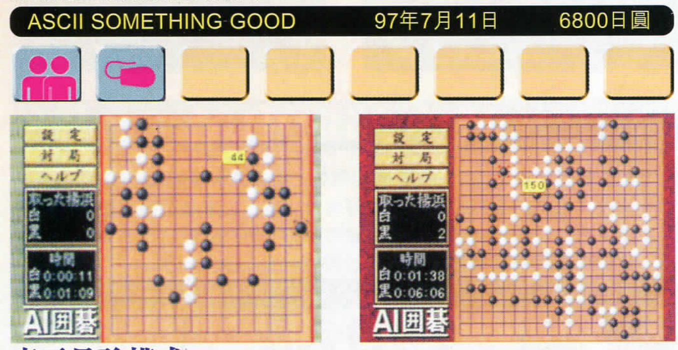
NAXAT　97年5月30日　5800日圓



AI圍棋SATURN版

它把圍棋專家DAVID FOTLAND的棋路思維程式化，其AI的高難度適合高手玩，雖然如此但亦可因應功力來調低難易度。移植自電腦版的它畫面及操作界面經重新修訂，合共有30款背景可供選擇，另外還可以9路、13路或19路棋盤來進行棋局。

ASCII SOMETHING GOOD　97年7月11日　6800日圓



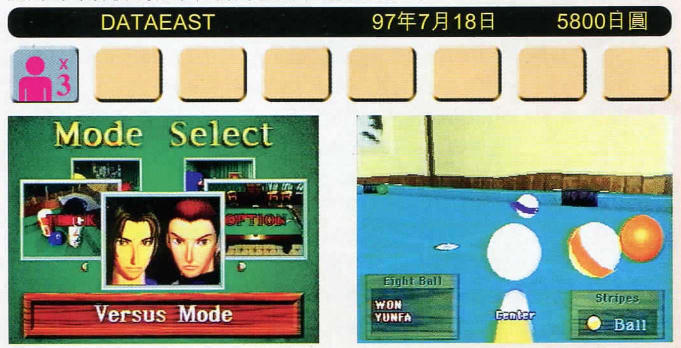
真正最強模式

在對局中的設定畫面裏，只要順序按X、X、Y、Z後畫面左下方的「AI圍棋」標記變成淺藍色便可，這樣的話就會進入難度比最強更高的真正最強模式。

SIDE POCKET 3

業務用桌球遊戲名作《SIDE POCKET》的第三集，不論球桌抑或登場角色都是以3DCG所製成，藉以更傳神表現角色的動態。除了為奪取獎金主角因而參加桌球大賽的故事模式外，還有可3人作賽的對戰模式、段位認定用的練習模式和帶極高解謎要素的難題模式。

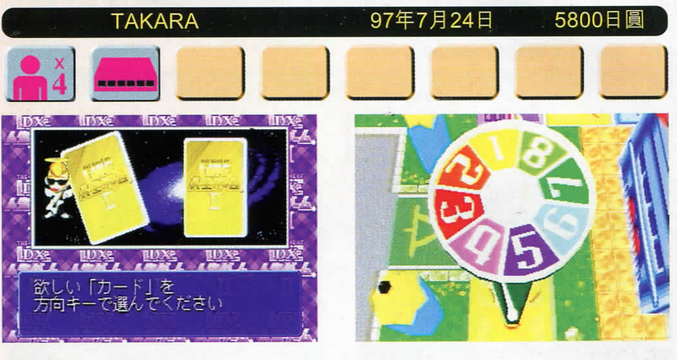
DATAEAST　97年7月18日　5800日圓



DX人生遊戲II

讓玩者以短時間來經歷人生旅程的棋盤式遊戲最新版本，基本系統幹出一轍並沒有太大改動同樣會有很多事件發生，角色設計方面可從髮型、眼、口和服裝等11個部份自行配搭，再加上知力、體力、觸覺和道德4項能力值構成，更接近人的真實一面。

TAKARA　97年7月24日　5800日圓



製造超強角色

首先選擇重新開始遊戲，接着替角色輸入特定名字，那麼在進入遊戲後便會有各種不同的效果；下表是特別名字與其對應的功效。

角色名字	特殊效果
タカラ！？	持有金錢與各項能力值全滿
モノお或モノこ	擁有所有道具
パワお或パワこ	體力 999
モテお或モテこ	全異性愛情度 99

有效提升能力值

先移動到歡笑方格去引發一個特殊事件，接着當看見遠方有煙上升時便選擇「過去看看」，轉過畫面後再等25秒就能提升角色的能力值。

取得不可思議土地

遊戲中當進行結算的時候，把開始時所製作而成的遊樂場以競投形式售出，接着在土地購買畫面連按C掣，那麼便可取得名為「沒有」[なし]的不可思議土地。

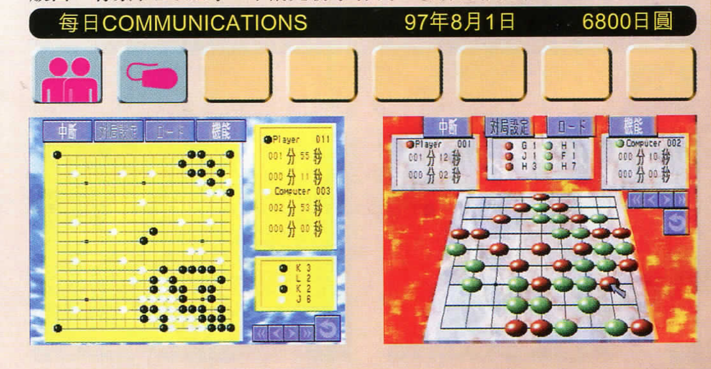
經營開場示範畫面中的遊樂場

在模式選擇畫面裏先把游標指向「重新開始遊戲」，然後同時按A、X和Y，就能經營於開場示範畫面中所出現的遊樂場。

GO III職業對局圍棋

得到好評之圍棋遊戲的最新強化版本，和前作最大差別是電腦思維方式經過進化，從而使思考時間加快了15%令棋局流程進行得更順暢，此外畫面亦變得較為悅目吸引，至於選項方面玩者可設定電腦對手等級、棋盤版面、背景和BGM等，不論是初學者或上級者都很適合。

每日COMMUNICATIONS　97年8月1日　6800日圓



© naxat / CHATNOIR · © 1997 ASCII SOMETHING GOOD CORPORATION Software Licensed by Toyogo,Inc. of Vermont,USA. Copyright© 1996 David Fotland · © 1997 DATA EAST CORP. · © 1960 LINK RESEARCH CORP.© 1997 MILTON BRADLEY COMPANY.© TAKARA CO.,LTD.1997 PLANNING ADVISED BY OZMIA CO.,LTD. · © Oxford Softworks© Mainichi Communications Inc.

這裏是葛飾區龜有公園前派出所 中川樂園大賽！之卷

來自週刊少年JUMP長壽攪笑漫畫的桌上遊戲，玩法是在類似大富翁棋盤的版圖上盡快跑到終點去。背景地點中川樂園由6個區域所組成，6名登場角色各有不同特性及絕技，遊戲進行時除可遇到賺蝕金錢和迷你遊戲外，還會發生根據原著的特殊事件。

BANDAI　97年8月29日　6800日圓



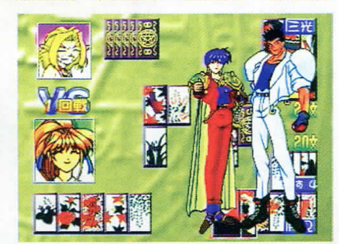


狩獵妖精的傢伙們—花札編

繼冒險遊戲後，無論漫畫抑或動畫都很受歡迎的《狩獵妖精的傢伙們》這回以花札牌形式推出，在故事模式中已從幻夢一般之異世界返回原居地的3名日本人，受到召喚因而再次踏足妖精界，為找尋四散的咒文碎片而與妖精們以花札決勝負，此外還有自由對戰模式。

ALTRON　97年9月4日　6800日圓





DIGITAL PINBALL~LAST GLADIATORS Ver.9.7

擅長開發電動波子機遊戲的KAZe的最新作品，基本上是前作《LAST GLADIATORS》的強化版，除畫面顯示變得更為精細外鐵珠的體積亦增大了，至於登場機檯則有《GLADIATORS》、《DRAGON SHOWDOWN》、《KNIGHT OF THE ROSES》和《WARLOCK》；曾買過上集的玩家可以用優惠價購得此作。

KAZe　97年9月11日　5800日圓(3800日圓)





觀看顯示版動畫

在標題畫面中，只要順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A、X與X，就能在無需進行遊戲的情況下觀看顯示版動畫。

音效測試

在標題畫面中，只要順序輸入X、X、Y、Y、Z、Z、A、A、B、B、C、C與C，就會進入音效測試模式。

角子老虎機完全攻略~UNICOLE'97

專為喜愛角子老虎機玩家而設的攻略式軟件，收錄了像CRANKY CONDOR、FORZEN NIGHT和CC ANGEL等這類在近3~4年間很流行的機種，表現效果接近真實版本，可從附設重播機能的練習模式不斷嘗試以提高命獎機率，另外亦有各種解說和研究模式。

日本SYSTEM　97年9月18日　6800日圓





桃太郎道中記

大富翁系遊戲《桃太郎電鐵》的變種版，由於同樣是HUDSON作品因此會有像夜叉姬、閻魔大王和金太郎等角色，基本上系統仍是用擲骰決定移動步數，到江戶時代的日本各地去購買物業，最終以賺取較多金錢來分勝負，當然像貧乏神及擁有咭片功能的符等都會在今作出現。

HUDSON　97年9月25日　6800日圓





以放大鏡來發掘隱藏要素

只要把放大鏡移到地圖上的特定地點進行調查，就會發現各種隱藏事件。

地點	方法
女子浴場	當遊戲進行了超過20年、到達目的地超過16個和擁有超過1億，把放大鏡指向松山或小諸的溫泉去，等待約1分鐘便可偷看女子浴場，若逗留過久則會被小偷銀次偷走一半金錢。
音樂堂	把放大鏡指向江戶附近的城堡，就會發現能聽取各種音效與BGM的音樂堂。
聲優堂	從高砂向東移動或是從宗台向西移動，可找到生長了一棵樹的小島，若把放大鏡指向它便會發現能聽取遊戲對白的聲優堂。
美術堂	把放大鏡指向宇和島上的牛，調查牠就會發現可觀賞土居孝幸插畫的美術堂
開發人員名單	從釜山向西北移動可找到2隻熊貓，只要調查左邊的熊貓就能看到開發人員名單
邦比大魔王房間	把放大鏡指向鬼之島上的惡魔小暮，就會發現能聽取邦比大魔王對白的邦比大魔王房間

© 秋本治・アトリエびーだま / 集英社・フジテレビ・ASATSU © BANDAI 1997.・© 1997 ALTRON CORPORATION© 瑚W裕 / メディアワークス・アミューズ・創通AGENCY ・© KAZe 1997 ・© NSYSCOM © UNIVERSAL 1997.・© 1997 HUDSON SOFT

特定日期的隱藏事件

假如在特定日子啟動電源，就會在遊戲裏的相對時間強制發生特別事件。

日期	特別事件
1月1日	1月時全部玩者都可得到1000萬両
2月3日	2月時全部鬼屬性玩者都可得到1億6000萬両
3月3日	3月時全部女性玩者都可得到1億6000萬両
5月5日	5月時全部男性玩者都可得到1億6000萬両
7月7日	7月時全部人一起到天之川（效果與天之川符相同）

擁有極多資金

先接上S-BON JOYCARD來啟動電源，接着在遊戲開始時把慢動作掣調至Hu位置2秒以上，全體成員就會以擁有100億両的狀態進行遊戲。

以特別狀態進行遊戲

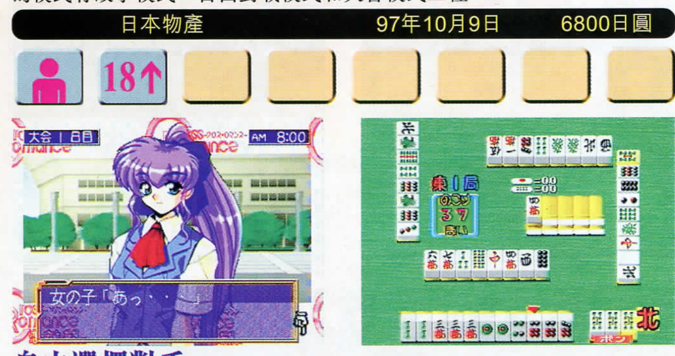
當使用同一儲存進度來選擇「重新開始遊戲」，在進行第50次、100次與及200次時就會變成以特別狀態進行遊戲。

CROSS ROMANCE~戀與麻雀與花札

同時包含了四人麻雀與花札牌的遊戲，主角是充滿自信的熱血高校生雀士，為追求女孩子因而參加全國麻雀大會，在合共六日的行程裏除對局外可於自由時間找她們。個性相異的登場女孩共有13人，至於供玩者選擇的模式有故事模式、自由對戰模式和大會模式三種。

日本物產　97年10月9日　6800日圓

18↑



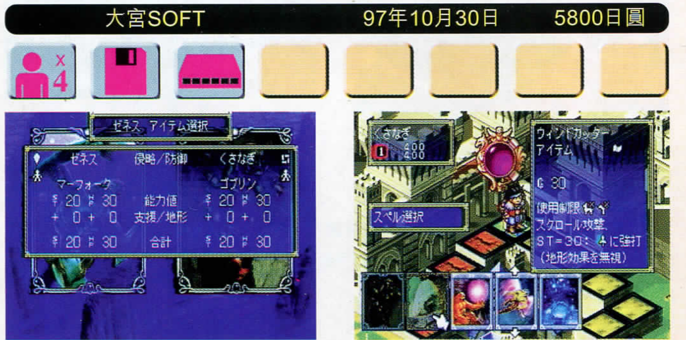
自由選擇對手

不論是進行麻雀或花札遊戲，在自由對戰模式裏玩者都可以隨意選擇對手。在麻雀的自由對戰畫面中，只要順序按L、R、Y、C、B及A就可選擇出現的對手；至於在花札自由對戰畫面，若順序按L、R、X、Y、Z、START則亦能自由選擇對手。

CULDCEPT

玩法和現時相當流行之咭片對決型遊戲類似，以諸神爭鬥下稱為CULDCEPT的魔法咭片四散人界作背景，玩者藉着持有的不同功效咭片在棋盤版圖上進行冒險。繪畫得非常精美的咭片超過300種，性能上可分為妖獸、道具和魔法3大類，各有不同的屬性與使用限制。

大宮SOFT　97年10月30日　5800日圓



對戰中使用哥利根[ゴリガン]

先完成故事模式一次，接着使用這個檔案來重新開始遊戲，那平時一直協助玩者的哥利根就會變成對戰角色可供選擇。

地圖上的土地隨機配置

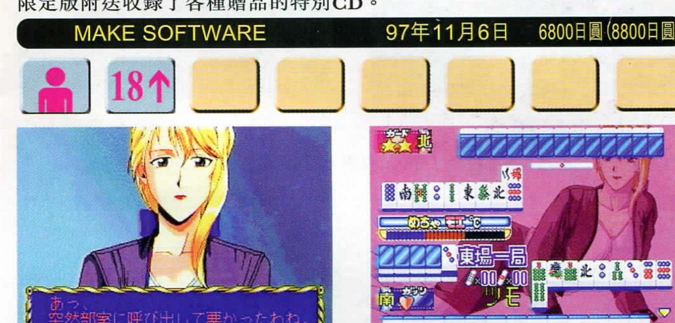
先完成故事模式一次，接着使用這個檔案來重新開始遊戲，這樣縱使版圖上的基本結構、路線分支和事件專用格子不會作改變，其餘格子則會作隨機配置和平時的太有分別。

麻雀學園祭

業務用二人麻雀遊戲移植作品，玩者為替學部拍攝性感照片而與6名女孩以麻雀決勝負，連勝兩場就會進入脫衣畫面，不過可購買各種道具來減低難度，家用版加入了需要在地圖畫面上移動找尋女孩的AVG元素；初回限定版附送收錄了各種贈品的特別CD。

MAKE SOFTWARE　97年11月6日　6800日圓(8800日圓)

18↑



全部角色出現條件

在故事模式當戰勝齋藤取得其他人的照片時，只要到指定地點將照片交還給該角色，就可在另一處和他／她進行麻雀對決。

角色名稱	照片使用場所	角色出現場所	備註
高橋惠子	一色學園裏門	一色學園正門	不會在遊戲機中心出現
鍵屋京香	一色學園門	京香家	要完成故事模式
榊まゆ	一色學園正門	平和町車站前	要完成故事模式
結城まきえ	タムタム	平和町車站前	要完成故事模式
速水佐和子	佐和子的居所	雀莊	要完成故事模式
秋野まこと	東日本書店	平和町車站前	不會在遊戲機中心出現
江上かんな	一色學園正門	タムタム	——
真崎優子	一色學園正門	一色學園正門	——
小宮美智子	郵便局	平和町車站前	——
七瀬美樹	平和旅行社	喫茶七色館	——
石川志郎	一色學園正門	一色學園正門	取得望遠鏡

可與全部女子自由對戰

遊戲中有4名只會出現在故事模式的女孩子，正常來說玩者是無法在自由對戰模式和她們對局的，不過只要先輸入「和秋野まこと對戰之前」的特別密碼「G、M、J、D、B、G、M、H、槓、H、F、C、H」來進行故事模式，然後根據上表前往對應地點將這4名女孩的照片交還，跟着到特定地點和她們會面，再在遊戲機中心和她們對戰並取得勝利，這樣的話只要儲存過進度就可在自由對戰模式和這4名女孩子對局。

觀看特別畫面

首先從齋藤手上取得石川志郎的照片，再把它交還給物主便可取得道具望遠鏡，只要利用它就能在佐和子的居所、京香家、平和町車站前1、平和町車站前2、一色學園裏門與及柏木邸，觀看平時無法看到的特別畫面。

觀看寫真集

在故事模式中，玩者是可看到每名主要角色不同程度的脫衣照片，只要觀看過遊戲裏所有主要角色同一脫衣程度的照片，便會出現該等級的寫真集供玩者選看，注意完成故事模式後的進度是必需要被保存下來的。

© 1997 Nihon Bussan Co.,Ltd.· © 1997 Omiya Soft Music©1997 Yuzo Koshiro · © MAKE SOFTWARE

ARCANA STRIKES

利用咭片來消滅敵人的收集咭片遊戲，帶有濃厚的RPG要素，故事方面主角為替世界回復和平因而到各處消滅魔物尋幽探秘，最終以解放22張傳說之咭作目標，而由著名插畫師設計的咭片可分為10大類超過300款，各有不同用途及效果，此外還有數量極少的稀有咭片。

TAKARA　97年12月11日　6800日圓





特殊咭片密碼表

只要依照下表來輸入密碼，就能取得出現率較低的各種實用咭片。

咭片名稱	密碼	備註
鳥人	たたかいのツバサ	1周目時在AIR門處使用
槌鋸	つかまるもんか！	相當困難取得
IN CHANGE	オバケはこわい	若沒有進入隱藏洞窟，就無法取得IN和GEAR
GEAR CHANGE	でんしのようさい	
META CHANGE	ちけいのきわめ	
罕有力量咭（水）	せいめいのアグア	擴闊咭片集的戰略性
罕有力量咭（地）	まもりのグラン	
罕有力量咭（空）	はやてのエア	
罕有力量咭（炎）	こぶしのフレイ	
妖精	しょうじょのハネ	3周目時在AIR門處使用
DECKER（附有精神破壞）	ケーブルのせんし	開始時便擁有META能力的怪物
R-144BPS（附有恐慌射線）	モデムせつぞく	
咀呪士兵（附有時間震動）	ウンのないオトコ	
俘擄	REDzone	RED網頁的贈品
小龍	RED	最強怪物
META力量咭	TRIUMPH！	昂貴咭片之一
META ARCANA咭	5－1＋2＝0？	相當困難取得

美少女花札紀行 陸奧秘湯戀物語SPECIAL

集拍攝美女寫真和花札遊戲於一身，參加了攝影比賽的主角在日本東北地區偶然遇到名叫佐藤朱鷺子的女孩，於是結伴到處旅遊觀賞名勝取景，在5日4夜內需要把握機會和她進行花札對決，勝出便能替她拍照；SS版更增加了溫泉及出浴畫面的數量。

FOG　97年12月11日　5800日圓





必定可以取勝

不論任何遊戲模式，先選擇以「こいこい」玩法進行花札對決，接着在玩者是莊家(先發牌者)的局數裏由第二輪起當玩者發牌時，於「請發牌」這句說話出現之前按住L，就會當玩者自動勝出並取得3文。

TEXTHOTH LUDO～ARCANA戰記

將占卜用的塔羅牌溶入在棋盤遊戲裏，每張咭片均畫上了精緻圖案，故事由替《FF》初代撰寫劇本的寺田憲史負責，規則方面每人只需朝向終點不斷進發便可，途中當然要利用不同效果的咭片來對付礙事者，模式則有競賽模式和對戰模式兩種；初回特典贈送精美的塔羅牌。

PAI　97年12月18日　6800日圓

SANKYO FEVER 實機模擬S VOL.2

專為柏青哥擁躉而設的研究用軟件，基本內容跟上作相差無幾，同樣收錄了現時最流行的機種如「CR FEVER PISTOL大名SR」和「FEVER花札GP」等共3款，不但有徹底研究各機種特性、可調節機內釘陣角度的攻略模式，此外還有需要符合指定條件才可過關的故事模式。

TEN研究所　98年1月15日　5800日圓



改變中獎機率

在故事模式片段播放完畢後或續關彈珠機畫面出現時，只要保持按住X＋Y＋Z直至顯示彈珠機畫面，放手再按START就能改變故事裏的中獎機率。

© TAKARA CO.,LTD.1997 © RED 1997 · © FOG 1997 · © 寺田憲史 1997 © PAI 1997 © FALCON 1997 · © 1997 ティー・イー・エヌ研究所 / SANKYO / iCS / 「ピストル大名の冒険」© NAMCO LIMITED

MARIO武者野之超將棋塾

較適合稍懂日本將棋規則但技術有待磨練的玩家，由來自NHK電視節目「將棋講座」的武者野勝巳六段負責監修，透過此軟件可學到不少秘訣來提升實力，模式有電腦會從棋局來分析玩者奕棋路線與強弱點的「將棋指南」，與及成功通過便取得等同於初段至二段實力的「棋力認定」。

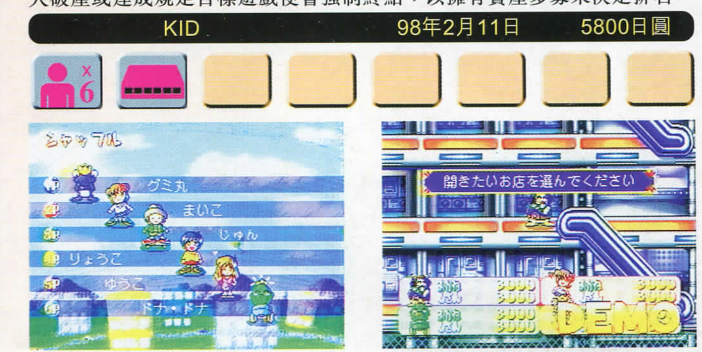
KING RECORD　98年1月15日　7800日圓



TENNANT WARS

大富翁系棋盤遊戲，可選擇各種造型有趣的角色及構造不同的版圖進行遊戲，在商業大樓般的版圖只要擲骰移動至空置單位上，就可將之購入經營共44款的商店，假若踏進對手的商店則要強制付錢購買商品，只要有人破產或達成規定目標遊戲便會強制終結，以擁有資產多寡來決定排名。

KID　98年2月11日　5800日圓



UNO DX

帶有故事要素的正統UNO遊戲，角色由人氣男聲優及制服向上委員會配音，分別設有最多可作6人同時對戰的FREE UNO、自行組隊作團體對戰的PARTNER MODE與主角為成為全國頂尖高手而和其他部員決戰以爭取參賽資格的ADVANCE UNO，此外還可選擇各種規例來玩。

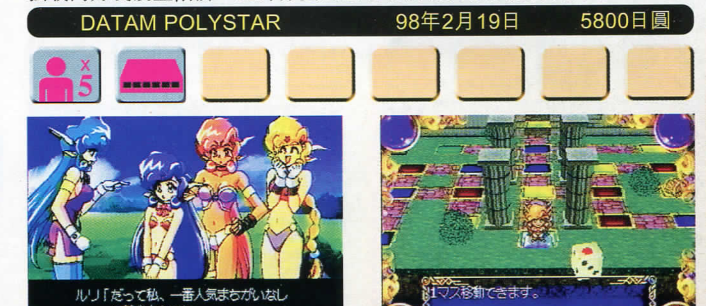
MEDIA QUEST　98年1月29日　4800日圓



龍將小琪外傳

集RPG式冒險與戀愛模擬於一身的棋盤系遊戲，成員雖欠缺了小琪可是還有3名見習精靈龍與另外2名新女角，玩者選取其一為同伴到合共3個版圖的世界裏冒險去，戰鬥以所使用的咭片點數來計算，可憑特殊咭片來增強戰鬥力或設置陷阱，此外亦要盡量取悅同行女孩以獲得其芳心。

DATAM POLYSTAR　98年2月19日　5800日圓



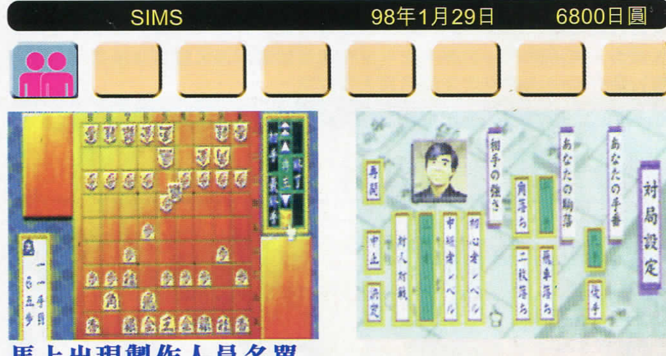
知名人士的名字

首先選擇5人一起進行遊戲，然後按START跳過全部人的輸入名字畫面，這樣玩者們便會被電腦以日本知名組合如SMAP的成員名字來稱呼。

本格將棋指南 若松將棋塾

這作品是由培育過不少著名棋手的若松氏負責監修，模式大致可分為對局、適合初學者與上級者三大類，除了一般對局外較特別的是隱藏棋子位置訓練記憶力的閉眼對局，另外它的棋譜再現模式像錄影帶般把整局棋儲存起來慢慢研究，當然還收錄有大量用來提升棋力的問題。

SIMS　98年1月29日　6800日圓



馬上出現製作人員名單

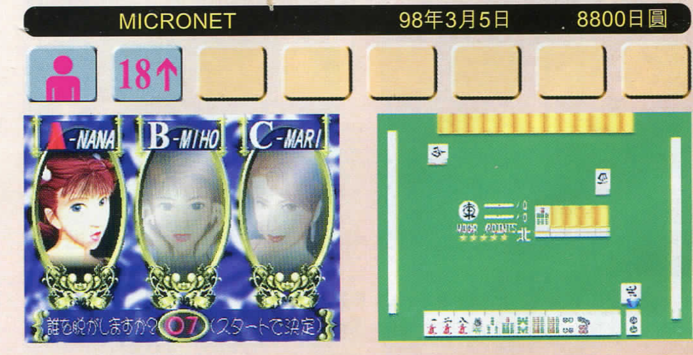
在標題畫面的選擇模式目錄裏，只要把游標順着「各種設定→對局→將棋塾→詰將棋→棋譜再現」的次序來移動，當游標在棋譜再現時按START就可在未完成遊戲的情況下出現製作人員名單。

VIRTUAL麻雀

曾推出業務用美少女脱衣麻雀遊戲《麻雀狂時代》、掀起熱潮之MICRONET的最新移植作品，此四人對局美少女脱衣麻雀頗考玩者的思考速度，至於登場對戰女孩均是以多邊形製成，戰勝對手後會進入她們的脱衣場面，可利用手掣上的按鈕來改變視點以不同角度觀賞女孩的美態。

MICRONET　98年3月5日　8800日圓

18↑



© KING RECORD / KOMAOTO CORPORATION 1997 · © 1998 MITSUI & Co. Original game concept by Mattel,Inc.· © SIMA / JSH · © KID 1998 · © DATAM POLYSTAR / Gimmick House · © MICRONET 1998

吉村將棋

由製作《永世名人》兩集之吉村氏所負責的新作，特點是棋路預測機能比前作更為強化，在玩者的回合電腦會作同步作思考以縮短運作時間，至於模式則有與電腦對戰專用的「對極」、收錄江戶時代著名棋譜的「棋譜再現」和由玩者設定棋子分佈以讓電腦解答的「詰將棋」。

KONAMI　98年3月26日　5800日圓





遊戲青春

這是《人生遊戲》式的棋盤遊戲，從中可經歷到孩提年代以至漸入老年的人生各種事情，和同類遊戲不同玩者無需使用骰子都能隨意移動，根據人生歷程分為幼稚園、高校與在職人士等5個地圖，職業方面並非能自由選擇而視乎能力和學力水平，另外亦會隨機發生與戀人相遇的事件。

KID　98年4月23日　5800日圓





TOUR PARTY 卒業旅行出發

圍繞畢業生在最後假期之戀愛關係的棋盤遊戲，玩者與一大群男女前往集合了人工海灘和滑雪場等設施的複合式消閒樂園，在整段假期內需要不斷和心儀對象會面，從而提升好感度直至旅程最後一天作出告白，途中當然會有情敵妨礙着，因而便要利用各種咭片來扭轉逆境。

TAKARA　98年4月23日　5800日圓









隱藏角色

在標題畫面顯示着「PRESS START BUTTON」時，首先根據下表來順序輸入指令，若聽到叫聲便代表成功輸入秘技，這樣在重新開始遊戲時於選人畫面就會出現該名隱藏角色。若想令全部隱藏角色出現，可在成功輸入其中一人的指令後，等待示範畫面播放完畢返回標題再次輸入另一人的指令便可。

隱藏角色名字	性別／年齡	指令
響史郎	男／24	ABABLRLRBABARLRL
阿賀野奈緒	女／16	↑↓←→LRAB
利根文吾	男／28	A × 16
漣牙	女／19	(↑→↓←) × 4

贈品模式的秘密

只要達到向心儀角色告白成功的結局，在O・MA・KE MODE中就會追加相簿模式與及贈品音效資料，分別可觀看遊戲裏所出現過的事件畫面及聽取告白成功角色的電話錄音訊息。

SUPER REAL麻雀P7

著名業務用脱衣麻雀第七彈的移植版本，和過往一樣利用大量原畫來製造播片效果，今回當對手的是4名到伊豆別墅渡假的美少女，特別之處是首度引用多重劇情，所選故事的不同會影響登場對手之出場順序，從而增加了遊戲的耐玩性，此外還有新追加的原創動畫及迷你問答遊戲等。

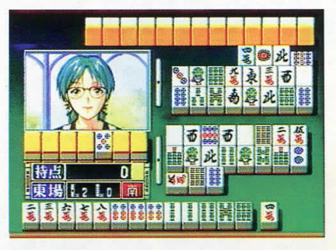
SETA　98年5月21日　7800日圓













完成遊戲後的獎賞

不論以哪一個等級進行遊戲，只要完成故事模式中任何一個劇本，在選項功能的下方便會追加可觀看已通過劇本裏所有畫面的獎賞項目，此外若能通過全部劇本就會出現豐原エツ子的特殊故事模式。

偶像麻雀FINAL ROMANCE 4

已在不同機種推出過的脱衣麻雀新一輯，街機版由於是業界首度採用4人同時對戰故此成為話題，除自由對局模式外其故事性較強的街機模式亦很吸引，在這模式10名美少女為爭奪偶像后冠因而以麻雀決勝負，玩者可購入擁有換牌或透視效果的道具來作幫助。

VIDEO SYSTEM　98年5月21日　6800日圓










TABLE GAME

© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. · © 1998 KID • © TAKARA CO.,LTD.1998 · © 1997,1998 SETA CORPORATION. · © 1998 VIDEO SYSTEM


NINTENDO64
NINTENDO64

ACTION GAME

SUPER MARIO 64

與主機一同推出的遊戲，畫面除了由2D變成3D多邊形外，MARIO的動作增加了許多，玩者可利用ANALOG掣來自由控制MARIO的行動，在一個廣闊的世界中冒險，玩法則跟以往的略有不同，需要解決些謎題來可過關；後來還推出對應震動PACK的版本。

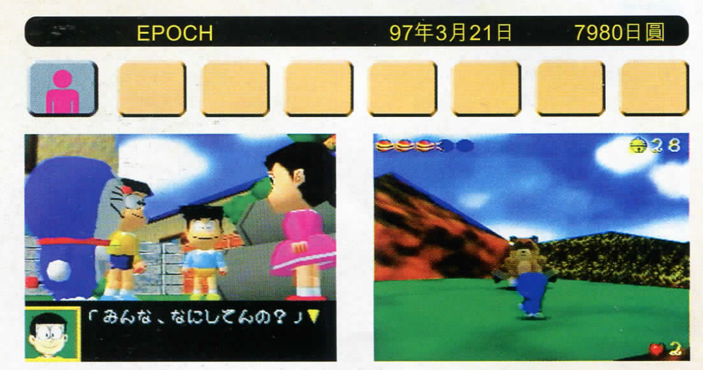


遇上YOSHI

首先收集120顆POWER STAR，到城外的水池旁的洞穴去，原來有鐵絲網的地方會消失，進入洞穴後使用大砲到屋頂，貼牆般在城裏環繞一周，這時會在《SUPER MARIO》系列的YOSHI。

叮噹~大雄與三粒精靈石

以動畫《叮噹》作題材的動作遊戲，但是卻加插了少許解謎成份，故事方面則全屬於原創，有一天封印魔王的三顆水晶突然失去力量，魔王因此而向妖精國下手，玩者可選擇四位不同能力的角色作戰。



表情改變

在空地中按→、←、→角色的表情會改變，若按↑就會變回原狀。

使用哥羅亞公主

首先完成這個遊戲一次，然後再開始遊戲便可使用哥羅亞公主。

BLAST DOZER

一架滿載核子武器的運輸車，經過人口密集的民區到達其目的地，玩者要駕駛泥頭車等重型車來協助它成功到達目的地，可是在途中會有不少機械出來將阻止這架運輸車，而令其爆炸作出嚴重破壞，因此玩者要確保它的安全。







TIME ATTACK MODE

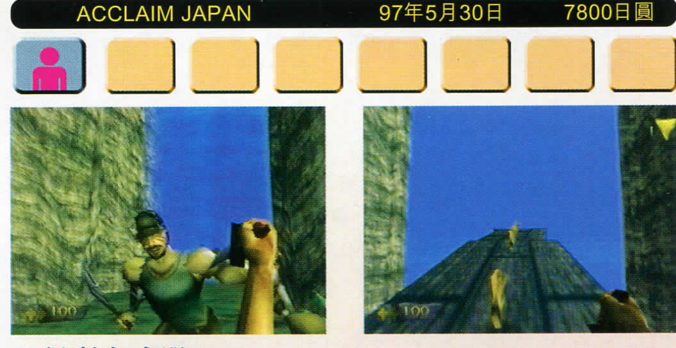
取得MAIN STAGE、SUB STAGE和宇宙STAGE的全部金幣，就會有新的TIME ATTACK MODE出現。

PLATINA MODE

在TIME ATTACK MODE裏取得所有金幣時，就會有新的PLATINA MODE出現。

時空戰士TUROK

採用主觀視點的3D立體動作遊戲，利用強力的鎗械來擊倒敵人，而武器共有14種，玩者的目的是要進入時空之深處將破壞神擊倒，可是每次當通過時空門時都會進入一些迷失的秘境，在那裏會受到如恐龍等生物的襲擊，玩者必須將牠們擊倒方可向前邁進。



取得所有武器

在標題畫面中選擇CHEAT CODE，然後輸入「MGGTSCMSMGT」便可。

時空盾狀態

在標題畫面中選擇CHEAT CODE，然後輸入「SSTHKLLCS」便可。

不滅人數

在標題畫面中選擇CHEAT CODE，然後輸入「FRHSTTTHSCTRLK」就可。

觀看完結畫面

在標題畫面中選擇CHEAT CODE，然後輸入「DFMHTSG」便可。

鑑賞角色

在標題畫面中選擇CHEAT CODE，然後輸入「BTHST」便可。

敵方大頭模式

在標題畫面中選擇CHEAT CODE，然後輸入「NHSGBNTTPTCCDRTR」便可。

敵方變小模式

在標題畫面中選擇CHEAT CODE，然後輸入「HNTTTTTTSCHHNG」便可。

只有敵人和背景模式

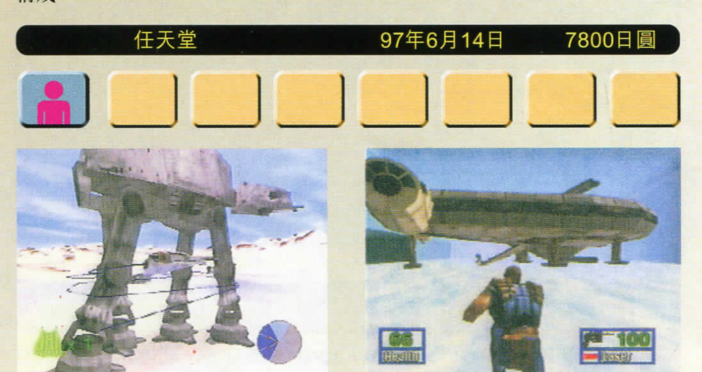
在標題畫面中選擇CHEAT CODE，然後輸入「RDKDTL」便可。

© 1996 Nintendo · © 藤子プロ · 小学館 · テレビ朝日 · © 1997 EPOCH co.,ltd. · © 1997 Nintendo / Rare.Game by Rare · © TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK WESTERN PUBLISHING,INC. · © 1996ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.

星球大戰 帝國之影

以電影經典名作《星球大戰》系列作為主題的遊戲，此作是將它的小說遊戲化，故事主要發生於電影第二輯與第三輯之間的一年時間。基本上是以3D主觀視點來進行，分別由動作、射擊和賽車等各有不同玩法的10版所構成。

任天堂　97年6月14日　7800日圓



馬上觀看完結畫面

只要輸入名字為「□Credits」(□代表空一格，C是大楷)來進行遊戲，就可觀看完結畫面。

使用TIE FIGHTER

先設定以HARD的難易度進行遊戲，然後取得全部的CHALLENGE POINT，接着到STAGE 10的「スカイフックの戦い」在使用X WING的狀態下按C掣UNIT的→5秒，這樣戰機就會變成TIE FIGHTER。

一定時間內無敵

先設定以EXPERT的難易度進行遊戲，然後取得全部CHALLENGE POINT來完成遊戲，跟着使用同一個儲存檔案再次開始，那麼只要按着C掣UNIT的↓5秒，向前衝時便可在一定時間內變成無敵，而且彈數不減。



去吧！TROUBLE MAKERS

橫向捲軸的動作遊戲，以投技和跳躍為基本加上滑行與前衝所組成的動作相當豐富，此外遊戲中亦有解迷的成份和迷你遊戲，畫面方面運用了大量的放大縮小技術，在云云多邊形遊戲中別具特色，至於特徵除可用3D ANALOG掣來移動亦能以十字掣來玩，適隨尊便。

ENIX　97年6月27日　8900日圓



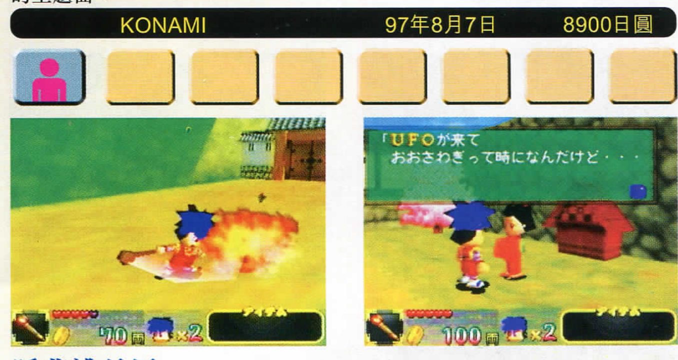
音效測試

在標題畫面按住A、C掣UNIT的←、L來按START，就可進入聽音效測試。

加油吧！伍佑衛門~NEO 桃山幕府之旁邊

KONAMI人氣作品伍佑衛門被搬上N64後，首次變成3D多邊形的動作遊戲，今次的玩法跟以往一樣，除了有動作成份外還加入了RPG要素，例如在街上收集情報等，此外在遊戲的開場片段中更加插由水木一郎所主唱的主題曲。

KONAMI　97年8月7日　8900日圓



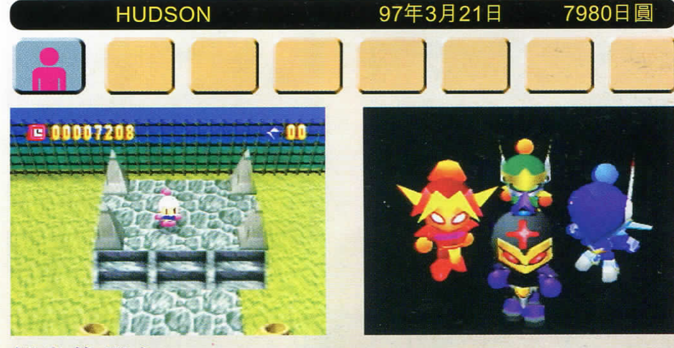
隱藏禮品屋

在えらやっちゃ村以外，お祭り村的占卜屋附近的左下方同時按A、B、C掣UNIT的↑、↓、←、→便可。

爆炸彈人

在眾機種都推出過的《炸彈人》系列N64當然都不會例外，遊戲分別有兩個模式，一個是有如以往作品一樣、在同一版面中互相弒殺的對戰模式，另一個是除有個完整故事外還有不少解謎成份的通常模式，可算是打破了以往的玩法。

HUDSON　97年3月21日　7980日圓



鑑賞炸彈人

在CUSTOM BOMBER畫面中，按Z和R可令炸彈人轉動。

戰場增加

先連接另外發售的JOYCARD 64在主機上，然後開機，在標題畫面中，將手掣上的慢動作掣調較至Hu POSITION，五秒後便可令戰鬥場地增加。

極限模式

將グリーンガーデン、ブルーリゾート、レッドマウンテン和ホワイトアイス世界完成，就可在OPTION中選擇此模式。

劇場模式

只要完成全部六個世界，就可在OPTION中選擇。

火力全滿

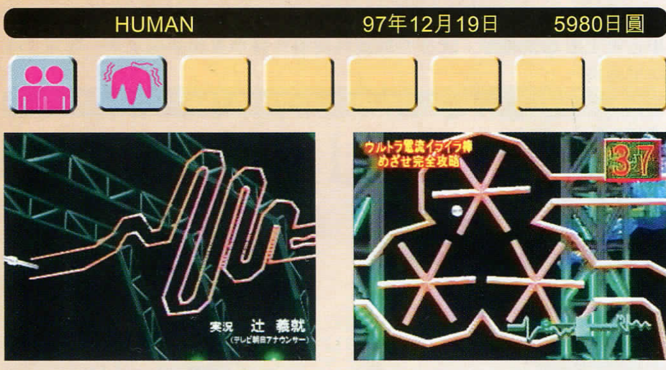
只要完成全部六個世界並取得120張金卡，就可在OPTION中選擇。

TM&© 1977&1997 Lucasfilm Ltd.All rights reserved.Use Under authorization.・TM&© 1980&1997 Lucasfilm Ltd.All rights reserved.Use Under authorization.・TM&© 1983&1997 Lucasfilm Ltd.All rights reserved.Use Under authorization.・© TREASURE / ENIX ・© KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.・© HUDSON SOFT

炎之挑戰者電流棒

日本非常受歡迎的電視節目《電流棒》，以相同的名稱來推出遊戲，玩者需要選擇合適的電流棒利用ANALOG掣來操作，然後就如電視節目的觀眾般以最快速度來通過金屬導線，當撞倒金屬導線就會發生輕微爆炸。

HUMAN　97年12月19日　5980日圓



觀看特別示範畫面

在標題畫面只要同時按L、R便可。

CHAMELEON TWIST

這遊戲總共有六個版面，而每個版面都是由二十至三十間房所組成，玩者可利用主人翁獨特的舌頭來吸取敵人，然後把它吐出來作出攻擊，除此之外此舌頭還可協助其防御和前進，模式方面除單人模式外還可四人同時對戰，增加不少樂趣。

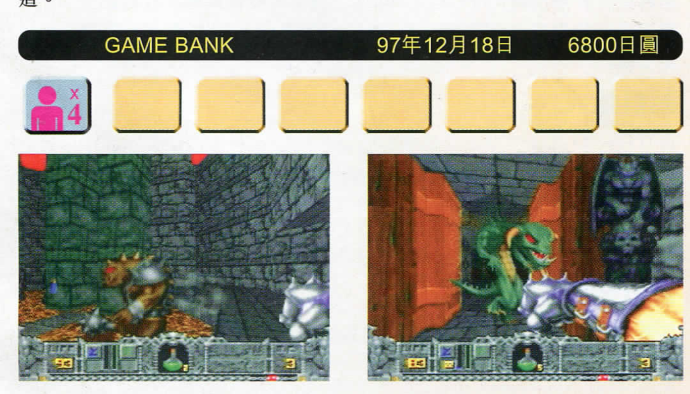
日本SYSTEM SUPPLY　97年12月12日　6980日圓



HEXEN

在外國大受歡迎的美式遊戲移植版，它以《DOOM》的主引擎作藍本作出改良，同樣是在3D多邊形迷宮中利用主觀視點與怪物搏鬥，唯獨是可選擇不同職業的角色來進行遊戲，再加上角色本身的能力會成長有點RPG味道。

GAME BANK　97年12月18日　6800日圓



作弊模式

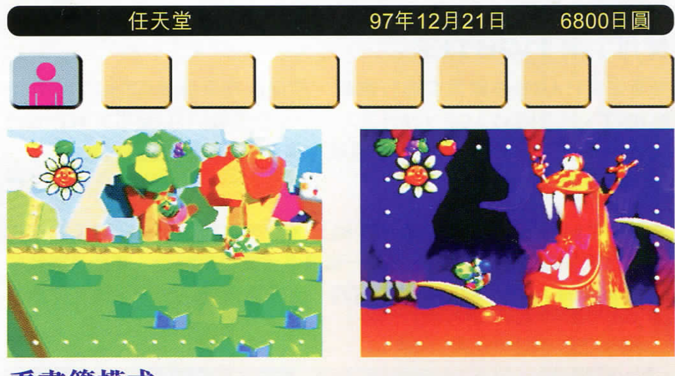
暫停時順序按C掣UNIT的↑、↓、←、→，就會出現作弊模式，然後依照下表的輸入C掣UNIT的指令就可得到各種效果。

效果	輸入指令
無敵	←、→、↓
通過障礙物	↑20次、↓
選擇地圖	←、←、→、→、↓、↑
怪物復活	↓、↑、←、←
回復生命	←、↑、↓、↓
取得所有鎖匙	↓、↑、←、→
取得所有秘寶	↑、→、↓、↑
取得所有武器	→、↑、↓、↓
取得特殊武器	↑、←、←、←、→、↓、↓

YOSHISTORY

繼超級任天堂時的《YOSHI ISLAND》大受好評，這遊戲的續篇改在N64上推出，每匹YOSHI為了自己的書中世界，於是將入侵的敵人打倒，遊戲中除了有動作成份外亦有謎題需要解破，玩者可一嘗書中世界的YOSHI是怎樣。

任天堂　97年12月21日　6800日圓



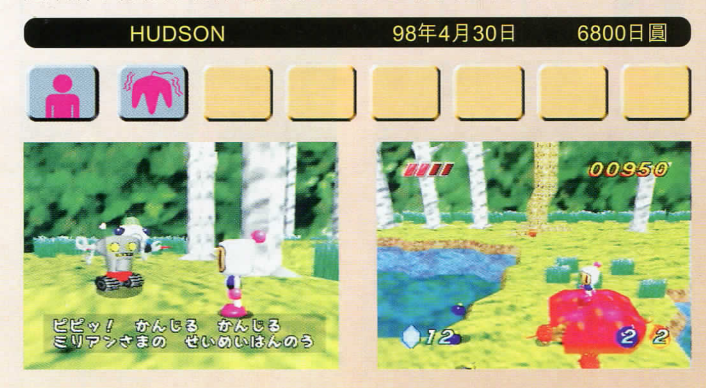
看畫簿模式

先在「おはなしモード」開始遊戲，然後在各關開始前的路線選擇畫面裏按C掣UNIT的任何一個掣、R或是Z，便可利用C掣UNIT的↑、↓、←、→和R、Z來控制畫簿視點。

BOMBERMANHERO

N64《炸彈人》系列的第二彈，同樣採用傳統動作式玩法，不過今集增加了很多新元素如新款爆彈、新設定的動作和新配件等，至於最大賣點相信是炸彈人可與其他配件進行合體，其得意可愛的樣子確是吸引不少人。

HUDSON　98年4月30日　6800日圓



© HUDSON SOFT / テレビ朝日 · © JAPAN SYSTEM SUPPLY CHAMELEON · © 1995,1997 Raven Software Corporation.All Rights Reserved. HEXEN™ · © 1995,1997 Raven Software Corporation.All Rights Reserved.Id Software Code licensed for use in Hexen · ©1993 Id Software,All Rights Reserved.Published by Id Software,Inc.Distributed by GAMEBANK Corporation,under sublicense from GT interactive Software Crop. Hexen for N64 developed by Software Creations(Holdings)Limited for Id Software ,Inc. · © Nintendo · © 1998 HUDSON SOFT イラスト・マップ / コウノヒアキ

ADVENTURE GAME

WONDER PROJECT J2

圍繞培育機械人過程中喜怒哀樂的動畫式AVG續篇，主角由前作的男孩變成女孩，在第一部交流編玩者可和遊戲中各人物作彼此交流，與她熟悉後便會進入可算是整個遊戲中心的第二部，其故事發展會因第一部發生的事而有所影響。

ENIX	96年11月22日	9800日圓







簡單的名字

在遊戲開始時的輸入名字畫面裏，甚麼也不輸入直接選擇「おわり」，這樣電腦就會自動給予她一個名字。

移動道具

在COMPUTER SHOP買賣道具時，只要按着R不放來拉3D ANALOG任何一個方向即可。

FIGHTING GAME

DUAL HEROES

立體多邊形遊戲，替這遊戲設計角色的是以設計特撮片人物著名的雨宮慶太，他獨特的世界觀盡在遊戲中揮，它的最大特色便是其人工智能系統，每位角色都有各自的性格和戰鬥風格，會因應不同情況來作出反應，使戰鬥變得更為真實。

HUDSON	97年12月5日	6980日圓







隱藏角色

先設定難易度為NORMAL或以上，然後使用男性角色來完成遊戲，便可在故事模式以外使用GYN，若使用女性角色的話則可在故事模式以外使用RAY。另外，在可以使用GYN和RAY的情況下，只要將難易度設定為HARD或以上，並在PERFECT的狀態下打倒ZORR完成遊戲，就可在故事模式之外使用GEZORR。

使用全部中頭目

只要在難易度設定為HARD以上的情況下將所有中頭目擊倒，看過完結畫面後便可使用全部中頭目。

控制機械人

在選擇角色時只要按L來作選擇，就能控制所養育的機械人進行遊戲。

飛龍之拳TWIN

此遊戲集有兩種不同性質的玩法於一身，除了可進行格鬥戰外還有近期相當流行的育成模式，在這模式裏玩者可令得意可愛的Q版角色變得越來越強，至於另一種模式就是以8頭身正常比例角色所進行的格鬥戰，角色們不單有連續技和固有技，還可使出一擊必殺的奧義。

CULTURE BRAIN	97年12月18日	6980日圓









隱藏難易度

在OPTION畫面先在游標指向難易度，然後連按←便會出現最容易的難易度すごくひくい，若是連按→則會出現超難的難易度すごくたかい。

SPACE DYNAMITE

這是VIC東海第一隻N64遊戲，雖然登場角色大多數是外星人，但是仍有地球人的存在，每名角色都有各自的特色，而且每人均有屬於自己的武器，他們利用自己的強勁技術在一個宇宙惑星進行比試.。

VIC東海	98年3月27日	6800日圓







使用最後頭目

在標題畫面順序按A、B、R、L、C擊UNIT的↓、↑便可。

隱藏的SUPER COMBO

當SUPER COMBO計儲至滿時，順序按按C擊UNIT的↑、←、↓便可。

G.A.S.P!!~Fightes' NEXTream

這是一隻能利用場地上物件來攻擊對方的3D格鬥遊戲，比起以往的格鬥遊戲有有新鮮的感覺，而且更可利用牆邊進行三角跳，除此之外玩者亦可在EDIT MODE中變更角色的衣服和髮型等。

KONAMI	98年3月26日	6800日圓









使用中頭目

先在EDIT MODE製作角色，然後利用這角色來完成EDIT MODE就會出現二名隱藏角色。

使用最後頭目

在標題畫面順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A便可。

イラストレーション / 山下明彥・© ギブロ・ミント・エニックス 1996・©1997 HUDSON SOFT・© CULTURE BRAIN・© KRONO'S™ DIGITAL ENTERTAINMENT INC.・© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PUZZLE GAME

廻哩方塊SUN 64

在街機和SS版同樣受到好評的《啫喱方塊SUN》終於在N64中登場，而且更是第一隻砌磚系遊戲，系統和系列過往作品大致相同，都是只要將3個同色方塊堆在一起便能消去，除故事模式外還有獨特的原創規則，再加上對應震動器作出連鎖時大為增加刺激感。

COMPILE	97年10月30日	5980日圓







隱藏角色

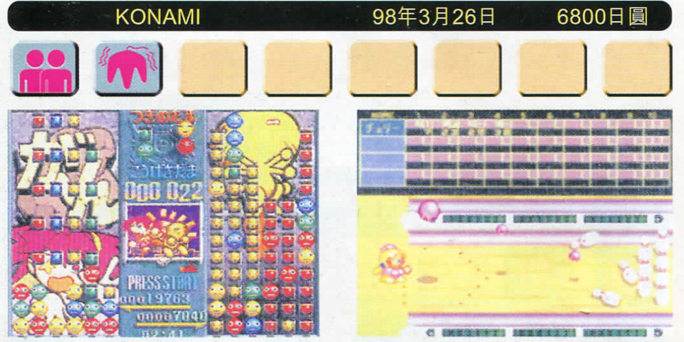
在選擇角色畫面裏，只要將游標指向特定角色後保持按住START不放，就會出現隱藏角色或特別效果；下表是那些角色與及其功效。

角色名稱	效果
アルル	可使用隱藏角色カーバンクル
シェゾ	可使用隱藏角色サタン
ドラコケンタウロス	可轉換1P和2P的角色
ルルー	隨機決定角色
そう大魔王	所有角色變成そう大魔王

前進！對戰砌圖蛋~鬥魂！圓蛋町~

曾在街機和各機種推出過《對戰砌圖蛋》的N64版本，除收錄了《對戰砌圖蛋》和《對戰PUZZLE蛋》外，還有PlayStation的贈品模式《對戰保齡蛋》，此外遊戲本身更對應震動器，當發生連鎖時所出現的震動感覺在別機種是無法體驗到的。

KONAMI	98年3月26日	6800日圓



在GAMER MODE對戰

只要按着START掣不放來選擇二人對戰模式便可。

在對戰時使用頭目角色

在「？」選擇人物時，先按着START不放，然後順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，就可以使用頭目之一的哲人市場；若是按着START不放來按↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、A、B，則能使用另一名頭目奧方様。

以2P顏色來看完結畫面

用ウパ太、シン、バニラ或ドップリ其中一人來完成遊戲，當閃動畫面時同時按着L、R、Z直至完結畫面出現，角色就會變成2P顏色。

恐怖開始在砌圖蛋模式

在顯示對戰角色的VS畫面與及正式開始遊戲之間時，只要按住START不放就會變成恐怖開始模式，即是開始時只餘下二行空位。

在滾動蛋模式容易使用魔球

在遊戲中先按暫停，然後按着L、R掣不放來順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，解除暫停後便可容易地使用魔球：SUPER LOST BALL是C掣UNIT的↑，小玉亂射是C掣UNIT的↓，HYPER MEGA LAUNCHER是C掣UNIT的→，至於SNAKE BALL則是C掣UNIT的←。

滾動蛋的對戰模式

首先在滾動蛋排名榜取得第一位並且要超過200分，然後在選擇遊戲的畫面按着START不放來選取滾動蛋開始遊戲便可。

指定バニラ的變身角色

先利用バニラ來完成遊戲並觀看完結畫面一次，然後在使用バニラ作出6連鎖的同時按不同的掣就會變身；下表是。

所輸入的掣	變身角色
C掣UNIT的↑	女警官
C掣UNIT的↓	吸血鬼
C掣UNIT的→	偶像
C掣UNIT的←	幼稚園學生
C掣UNIT的↑＋R	女看護
C掣UNIT的↓＋R	潛水員
C掣UNIT的←＋R	美人魚
C掣UNIT的→＋R	女攝影師

看バニラ的變身角色

先利用バニラ來完成遊戲並觀看完結畫面一次，然後使用バニラ作出大連鎖令她變身，接着只要暫停遊戲並按着L、R、Z不放來按3D ANALOG的↑，那麼變身時的捲軸就會停止下來。

PUZZLE蛋VS砌圖蛋

在清單畫面先按着START不放，然後選擇任何一條遊戲路線便可。

隱藏角色

首先使用全部角色來完成遊戲，接着在重新開始遊戲時只要2P選角時按着Z不放，便會出現隱藏角色まこりん。

RACING GAME

WAVE RACE 64

以水上電單車比賽為題材的遊戲，共有四種不同屬性的車可作選擇，在波濤洶湧的海上作賽玩者要隨着波浪的高度來調教車速，較一般賽車遊戲更考難度，除此之外在賽事進行途中駕駛者本身亦可跳躍來回避障礙物，作出高難度的水上表演。

任天堂	96年9月27日	9800日圓



© Compile1997 · © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. · © Nintendo

追加難易度
只要分別完成冠軍賽中的所有級別包括NORMAL、HARD和EXPERT，就會在難易度選擇畫面中追加超難的逆走REVERSE。

與大企鵝游泳
在EXPERT難易度的冠軍賽中，只要在6條賽道全部取得第1位，那麼在COOL WAVE賽道裏進行遊戲時就會看見賽道外有大企鵝正在游泳

開場示範畫面產生變化
啟動電源後，只要在NINTENDO 64的標誌出現時按着R掣不放便可。

MARIO CART 64

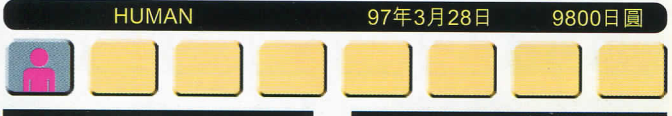
此乃超任版《MARIO CART》的續編，由於容量高達96M故畫面非常美麗，系統基本不變合共有9條賽道，而且還有新的人物像DONKEY KONG等加入，改變點方面今次可作4人同時同畫面對戰；至於其最大賣點便是附遊戲附送黑色手掣一個。



贈品模式
在瑪利奧GP模式1500CC級別中，只要在全部4個杯賽都取得金杯，這時就會在瑪利奧GP模式追加收錄有賽道為左右反轉的贈品模式。

HUMAN GRAND PRIX THE GENERATION

以一級方程式賽車作為題材的遊戲，合共有11支車隊及22款跑車供玩者選擇，目的方面只要在16條賽道中取得優秀成績成為總冠軍，設定在賽事進行途中會有天氣的變化如下雨等，此外還會有車輛零件的狀態顯示，因此調教佔着很重要的地位。







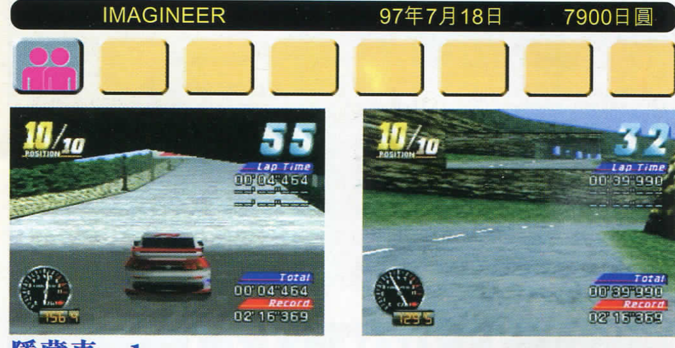
ENGINE CONTRACT
先要在世界格蘭披治模式中取勝，看過完結畫面後便按RESET，接着重新開始遊戲並在選擇車手的畫面按C掣UNIT的←或→，這樣就可進入ENGINE CONTRACT MODE，在這裏再按C掣UNIT的←或→便能更換14款新引擎。

使用新車款
先要在世界格蘭披治模式中取得第一位，接着再次開始遊戲時進入讀取儲存進度的畫面，保持按着A和B不放直至轉到選擇車手的畫面，那麼在畫面最低的一項就可找到新車「92.MCM6-TYPE」。

改變圈數
在世界格蘭披治模式的賽道表示畫面裏，只要按着Z不放來按C掣UNIT的←或→作決定，便可改變賽事的圈數。

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

這遊戲的特色是需要一邊觀察路面情況一邊行車，合共有八款不同性能的越野車可供選擇，此外還有七種不同配件讓玩者用來改裝車輛，至於賽道方面則有雪道、街道和爛地等，實在考驗閣下的駕駛技術。



隱藏車・1
先在冠軍杯模式的3條賽道全部取得第1位，接着再在MULTI RACE模式的3條賽道全部取得第1位，就會在選車畫面出現隱藏車ハンニャ。

隱藏車・2與鏡子賽道
先使用隱藏車ハンニャ來進行遊戲MULTI RACE模式，然後在MULTI RACE模式的3條賽道全部取得第1位，便可在選車畫面選用擁有極優秀能力的隱藏車ゼウス，而這狀態下在選擇賽道畫面亦會追加左右反轉了的三條賽道。

使用隱藏車對戰
在VS RACE模式只要在鐵閘關閉前於車房前按B，便可選用隱藏車進行對戰。

調節音量
在遊戲進行時按L可減低BGM的音量，繼續按的話則會令BGM消失。

DIDDY KONG RACING

集海、陸、空於一身的有趣賽車遊戲，玩者可利用飛機、跑車或艇子在不同賽道進行比賽，登場角色除了很受歡迎的DIDDY KONG外還有很多原創角色，至於目的則是收集賽道上的金氣球來開啟被封印賽道，充滿了冒險性質。



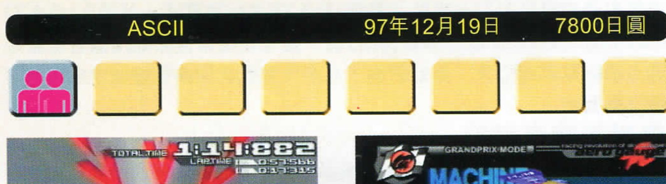
魔術密碼
在おぷしょん畫面中，選擇「まじっくコード」後再輸入魔術密碼，就可得到各種特別效果；下方是魔術密碼一覽表。

© 1996 Nintendo · © HUMAN 1997 イラスト/カリジュンバンク · © Genki Co.,LTD. / Imagineer Co.,Ltd · © 1996,1997 Nintendo

魔術密碼	特別效果
ARNOLD	可用大頭角色
BLABBERMOUTH	會有特別叫聲
BODYARMOR	所有氣球變成護盾氣球
BOGUSBANANAS	會有減速香蕉
BOMBSWAY	所有氣球變成導彈氣球
DOUBLEVISION	可使用相同角色
FREEFORALL	有強化氣球
FREEFRUIT	開始時有十隻香蕉
JOINTVENTURE	二人冒險模式
JUKEBOX	音樂目錄
NOYELLOWSTUFF	不會出現香蕉
OFFROAD	離開賽道不會減速
OPPOSITESATTRACT	所有氣球變成磁石氣球
ROCKETFUEL	所有氣球變成 DASH 氣球
TEENYWEENIES	可使用縮小角色
TIMETOLOSE	對手行走方法變得更聰明
TOXICOFFENIES	所有氣球變成障礙物
VITAMINB	無限香蕉
WHODIDTHIS	製作人員名單
ZAPTHEZIPPERS	沒有 DASH ZONE

AEROGAUGE

玩者需要控制能浮於空中的機體在立體賽道上進行比賽，除了有平坦的賽道外還有斜坡和管狀隧道，玩起來更顯得飄浮的感覺，整個遊戲共分4個模式，分別是對戰模式、計時模式、單人作賽和格林披治模式。







X-MACHINE

不論在哪一個模式，只要有任何一個圈圈速之最後兩位數字是64，就可選用形狀為N64手掣的X-MACHINE作賽。

隱藏機體

在格林披治模式中，只要在LIMITER CUT或以上的等級取得第一位，就會因應所使用之機體而出現各款隱藏機體；下面是所使用機體與對應隱藏機體一覽表。

使用機體	隱藏機體
フサハ	ゴライアス
ゲズペクス	ジイロウド
ゼロ	カルバドス
ミノワポリス	ヂューケム

隱藏賽道・1

在格林披治模式中，只要在HIGH TENSION等級取得所有賽事的第1位，就會追加賽道シノワポリス43310。

隱藏賽道・2

在格林披治模式中，只要在LIMITER CUT等級取得所有賽事的第1位，就會追加賽道アイスクリームジャム。

TOP GEAR RALLY

以越野拉力賽作為題材的遊戲，各有特性的地形多不勝數如沙漠和雪道等，而當賽事進行時亦會有不同的天氣情況發生，深夜、暴雨或下雪對玩者的駕駛方法極有影響，此外還可自行繪畫車身的圖案，可使用自己創作圖案的賽車來參加比賽。







隱藏車及隱藏賽道

在冠軍賽模式的獎品頒發畫面中，順序按過L和R後保持按着這2個掣不放，跟着同時按下C掣UNIT的↑、↓、←、→合共4次，這樣便可在冠軍賽模式的街機模式中選用隱藏車與及隱藏賽道。

無需比賽也可取勝

首先在主目錄中選擇冠軍賽模式，並且開啟一個新檔案，接着利用手掣上的記憶卡來讀取資料，然後在比賽開始時按十字掣的↑、↑、↓、A、C掣UNIT的↓、十字掣的→，就能立即在該場賽事取得第一位。

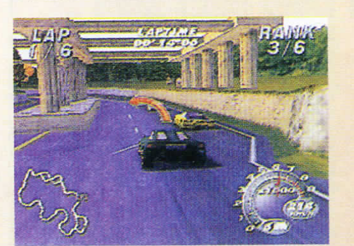
改變圈數

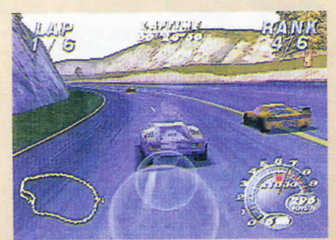
在街機模式中，只要在賽道選擇畫面按↑↓便可改變圈數。

SUPER SPEED RACE 64

擁有林寶堅尼DIABLO等世界名車在內的多邊形賽車遊戲，在全部6條賽道裏其中4條較為複雜很考玩者的技術，另外亦可利用3D ANALOG掣來操作提高真實感，而在比賽進行途中不單可撞向其他對手來爭取有利位置，有時還需要進入修理站來更換車軚。







隱藏車・1

在正常的冠車賽模式裏，只要以NORMAL的難易度來取得最好成績便可。

隱藏車・2

在正常的冠車賽模式裏，只要以HARD的難易度取得最好成績便可。

隱藏車・3

在時間挑戰賽模式的BASIC SERIES中取得第1位即可。

隱藏車・4

在時間挑戰賽模式的PROFESSIONAL SERIES中取得第1位即可。

© ASCII.Corp / LOCOMOTIVE Co.,Ltd. · © KEMCO / BOSS GAME STUDIOS,Inc. · © 1997,1998 Acclaim Entertainment,Inc.All Rights Reserved. · © TITUS / TAITO CROP.

EXTREME G

移植自美國受到好評的作品，擁有強烈速度感、美麗畫面和未來科幻化造型等元素，遊戲分別有3種級別，每個級別都設有不同難度，而且還有2人或4對戰、計時賽、練習和冠軍杯等模式。

ACCLAIM　98年5月29日　6800日圓







SIMULATION GAME

PILOT WINGS 64

超任時期受到好評之模擬飛行遊戲《PILOT WINGS》的強化版本，玩者可自由控制滑翔機等飛行工具在天空中傲翔，此外還有可向高難度動作挑戰的飛行挑戰模式，而由於能夠使用3D ANALOG掣來操作，所以玩起來更有真實感；後來還推出對應震動PACK的版本。

任天堂　96年6月23日　9800日圓






隨時觀看完結畫面

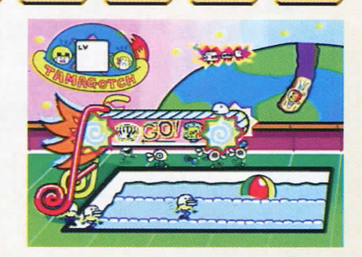
首先在EXTREME GAME模式的所有項目中，要取得銅牌或以上的成績來完成遊戲，接着在完結畫面過後再次進入遊戲，便會發現選項功能中追加了可隨時觀看完結畫面的「おめでとう！」項目。

在64發現！！他媽哥池 在大家的他媽哥池世界

將手提遊戲機《他媽哥池》移植到N64上的育成遊戲，其玩法就如手提遊戲機版本那般養育電子寵物，不過其分別是可以四人同時玩，此外登場的電子寵物總數達50種以上，其中包括全新創作的品種。

BANDAI　97年12月19日　6800日圓





觀看所有寵物的相片

在博士的他媽哥池研究筆記的畫面裏，分別輸入下述的指令：(1)同時按十字掣的←和C掣UNIT的→；(2)同時按十字掣的→和C掣UNIT的←；(3)同時按十字掣的↑和C掣UNIT的↑；(4)同時按十字掣的↓和C掣UNIT的↓；(5)同時按十字掣的↓和C掣UNIT的↑；(6)同時按十字掣的↑和C掣UNIT的↓；(7)同時按十字掣的→和C掣UNIT的→；(8)同時按十字掣的←和C掣UNIT的←後再同時按L＋R，成功的話便可在圖鑑中觀看所有寵物的相片。

模擬城市2000

由在個人電腦版移殖過來的《模擬城市2000》，捲軸比以前的作品更快，圖示的表示亦加以改良。玩者以市長的身份，在一個荒地上建設城市，看着城市的發展，解決目前的問題，使那裏人口增加，安定繁榮。

IMAGINEER　98年1月30日　6800日圓





無限興建市長之家

首先將人口增加至2000以上，接着在建成市長之家後將它破壞，只要耐心等待一會便會獲得禮物可再建市長之家，不久後當第三次禮物出現時便把之前的一間破壞，不斷重覆下去就能無限次興建市長之家。

遊戲由第三章開始

在標題畫面只要順序按C掣UNIT的↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、↑、→、←、↓，若畫面上「請按下START掣」這句話變成綠色便算成功輸入秘技，這樣遊戲便會從第三章開始，至於金錢則有500萬。

舊式建築物

當進入第三章起，玩者經已能建設充滿現代風格的建築物，若在遊戲中同時按L、R、Z，便能將近代建築物變為舊式建築物。

SPORT GAME

光榮之聖安德魯斯

以發揚地聖安德魯斯作為舞台的多邊形高爾夫球遊戲，特別之處是由於所收錄的全部都是英國著名賽道，故此當地應有景物都可在遊戲中看到，四周境物與地形均被忠實地搬進遊戲裏去，除此以外每當打完一場賽事後角色便會增加能力值。

SETA　96年11月29日　9800日圓





© 1996,1997 Nintendo · ©1997 KEMCO · © 1997 Genki Co.,Ltd · © 1997 Imagineer Co.,Ltd. · © Nintendo / PARADIGM SIMULATION INC. · © BANDAI 1996,1997/ 1997 Nintendo / 1997 HUDSON SOFT · © 1996 SETA CORPORATION · © LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST · © 小学館プロダクション

改變衣服顏色

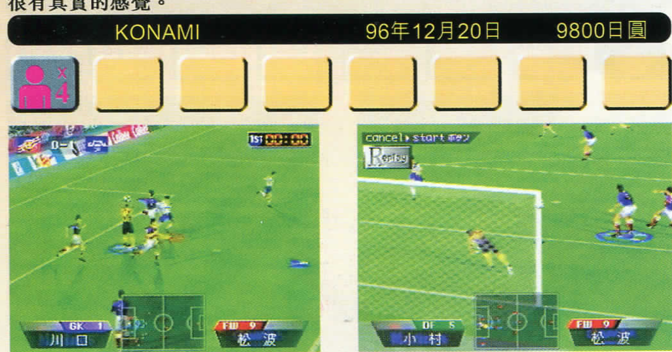
在擊球時要決定T型顯示版位置的畫面裏，若按C掣UNIT的↑、←、↓或→，便能改變角色的衣服顏色。

改變角色身高

在PLAYER CONFIG中設定角色時，只要按着C掣UNIT的所有掣來按A，便可將角色身高設定在10cm~255cm之間。

實況J LEAGUE PERFECT STRIKER

KONAMI拿手好戲之一的實況足球系列N64首作，賽事圍繞着J LEAGUE為主故此所有球員都能以真實名字出現，另外可使用ANALOG掣的關係動作變得極為細膩，當然還有最著名的比賽時現場旁述，令玩者很有真實的感覺。



使用世界一流選手

在OPTION中先選擇製作選手的項目，然後根據下表來輸入負責位置、名字和樣子，便能獲得總合能力值大約為90的超強球員；□代表空格。

球員位置	名字	樣子
GK	□□カンポス	按L 2次，上段由右起數第2個
DF	□□デサイー	按L 1次，下段由右起數第4個
DF	□□ザマー	按L 2次，上段由右起數第4個
DF	□R・カルロス	按L 2次，下段由右起數第3個
DF	□□イエロ	按L 1次，上段由右起數第2個
DF	□マルディニ	按L 2次，上段由右起數第3個
MF	□□ジーコ	按L 1次，上段由右起數第4個
FW和MF	D・マラドーナ	按L 1次，上段由右起數第4個
FW和MF	□R・バッジョ	按L 2次，下段由右起數第1個
FW和MF	□バルデラマ	按L 2次，下段由右起數第2個
FW和MF	□ガスコイン	按L 1次，下段由右起數第2個
FW和MF	□□クライフ	按L 1次，下段由右起數第3個
FW	バティストゥータ	按L 1次，上段由右起數第4個
FW	サビチェビッチ	按L 1次，上段由右起數第3個
FW	□□ウェア	按L 1次，上段由右起數第1個
FW	□クリンスマン	按L 1次，下段由右起數第3個
FW	□□□ペレ	按L 2次，下段由右起數第3個
GK	□シジマール	按L 1次，上段由右起數第2個
GK	□D・シーマン	按L 2次，下段由右起數第4個
DF	□□モーゼル	按L 1次，上段由右起數第3個
DF	□□ペレイラ	按L 1次，上段由右起數第4個
DF和MF	ベッケンバウアー	按L 2次，上段由右起數第4個
MF	□ボボルスキー	按L 2次，上段由右起數第1個
MF	□□リネカー	按L 1次，下段由右起數第3個
MF	□ジュニーニョ	按L 1次，下段由右起數第1個
FW和MF	□アルシンド	按L 2次，上段由右起數第1個
FW和MF	□レオナルド	按L 1次，上段由右起數第4個
FW和MF	□□カイコ	按L 1次，上段由右起數第1個
FW和MF	リトバルスキー	按L 1次，下段由右起數第3個
FW	□□ディアス	按L 2次，上段由右起數第2個
FW	□ドニゼッチ	按L 1次，上段由右起數第4個
FW	□□マーリオ	按L 1次，上段由右起數第4個
FW	□シニョーリ	按L 1次，下段由右起數第3個

隱藏球隊

在標題畫面中，順序按十字掣的↑、L、↑、L、↓、L、↓、L、←、R、→、R、←、R、→、R、B、A、同按Z+START，成功輸入秘技會出現人聲，這時在PK戰模式與及季前賽模式中便會出現三支新球隊，分別是JAPAN DREAMS、WORLD DREAMS和WORLD STARS。

角色變成大頭

在標題畫面中，順序按C掣UNIT的↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A、同按Z+START，成功輸入秘技會出現音效，這時不論在那個模式進行遊戲所有頭員都會變成大頭。

超空間NIGHTER 職業棒球KING

球員和球場等都是以3D多邊形製成的棒球遊戲，除使用真實名字球員資料是採用1996年度的最新版本，另外還收錄了多達15個球場，特點方面玩者可利用3D ANALOG掣來控制擊球角度，大大增加了擊球時細微差別所帶來的影響。







立即觀看完結畫面

首先接上2P手掣來啟動電源，然後在「(株)日本野球機構」這句文字出現時按緊2P的A+L+R，便可馬上觀看完結畫面。

把球場放大縮小

在公開場模式的選擇球場畫面中，只要按住L+R+Z來按十字掣的↑↓便可將球場放大縮小。

中斷常規賽

在常規賽進行途中，只要在暫停時按十字掣的／就會出現中斷比賽的選項。

實況POWERFUL職業棒球4

這是超級任天堂版《實況POWERFUL職業棒球3》的延續編，角色造型仍是那麼可愛兼且表情多多，除了玩者直接參與的一般棒球模式外還有模擬成份極重的育成模式，目標是在三年內成為精銳選手，途中難免會遇上各種特殊事件，需要用盡辦法來加以克服。

KONAMI · 97年3月14日 8900日圓

© KONAMI · © 1996 Genki Co.,Ltd. · © 1996 Imagineer Co.,Ltd.(社)日本野球機構.プロ野球 12 球団公認ゲーム イラスト / カリジュンバンク

繼承特殊能力

在設定了記憶咭的情況下，首先在育成模式以FILE 2來製作一名擁有特殊能力的球員，並在途中把進度儲存起來。接着再次選擇進行育成模式，將游標指向「清掉儲存檔案」同時按A＋B便會重新進入球員創作畫面，而在這時所製成的球員會擁有儲存進度內球員之特殊能力和經驗值，不過卻無法在遊戲中途再次儲存。

製造球員・野茂

在育成模式中，只要分別將球員名字改為「野茂」、球隊名字改為「近鐵」、守備位置改為「投手」、慣用手改為「右投右打」，其他項目不用理會，這樣便會有50%的機會率變成懂得龍卷風投球法的野茂選手。

製造球員・王

在育成模式中，只要分別將球員名字改為「王」、球隊名字改為「巨人」、守備位置改為「一壘手」、慣用手改為「右投右打」，其他項目不用理會，在樣便會有50%的機會率變成懂得單腳擊球法的王選手。

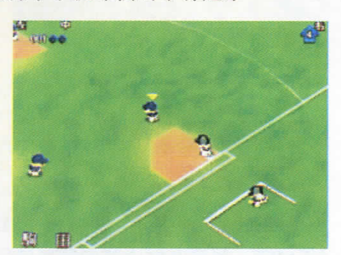
製造球員・山田

在育成模式中，只要分別將球員名字改為「山田」、球隊名字改為「オリックス」、守備位置改為「投手」、慣用手改為「右投右打」，其他項目不用理會，在樣便會有50%的機會率變成懂得下手投球法的山田選手。

製造球員・小林

在育成模式中，只要分別將球員名字改為「小林」、球隊名字改為「阪神」、守備位置改為「投手」、慣用手改為「右投右打」，其他項目不用理會，在樣便會有50%的機會率變成懂得下手投球法的小林選手。





J LEAGUE LIVE 64

以推出運動遊戲聞名於世之EA的N64足球作品，由於全部足球員都是以多邊形所製成故此動作更為順暢，設定比賽進行時自由變更隊伍陣式的功能加強了戰略性，另外還可轉換距離和角度各有差別的8種視點。

ELECTRONIC ACTS　97年3月28日　9800日圓





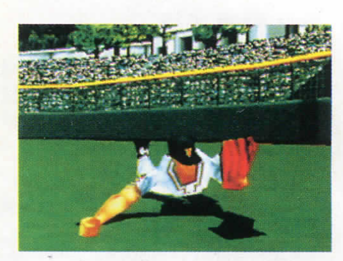
POWER LEAGUE 64

曾在其他機種上推出過的立體棒球最新版本，首次利用多邊形令球場與球員動態變得更像真，兼且能盡量表現出投手在投球時的高低差概念，靈活運用3D視點來顯示變化球的軌跡，至於球隊資料則是以97年度為準，此外還新增了大阪和名古屋這兩個巨蛋球場。

HUDSON　97年8月8日　6980日圓







HU-BEES和MONSTERS隊出現

在主目錄畫面先選擇OPEN，然後在選擇隊伍的畫面按START，再順序按3D ANALOG掣的↑、←、→、↓後再按一次START，就能令阪神TIGERS與及近鐵BUFFALOS下方的空格出現隱藏球隊HU-BEES和MONSTERS。

重播全壘打

在比賽進行途中先要能打出一個全壘打，接着當輪到該選手擊球時同時按十字掣的↑和L掣，就會重播剛才所出現的全壘打。

改變常規賽模式的比賽場數

在PENNANT MODE決定比賽場數的畫面裏，只要同時按L＋A就會將比賽場數設定為30，若是按R＋A則會變成70。

J LEAGUE DYNAMITE SOCCER 64

這是唯一使用97年度第一循環隊員資料的J LEAGUE足球遊戲，可視乎喜好選擇以上下捲軸的縱向視點或是左右捲軸的橫向視點，除了可改變隊伍陣形外還可設定球場上草地的狀態，對球員的速度相當有影響。

IMAGINEER　97年9月5日　7500日圓





實況WORLD SOCCER 3

採用《實況J LEAGUE PERFECT STRIKER》同一系統的足球遊戲，各種受到好評的傳送及走位技巧均能相繼重現，連同美洲與歐洲等強豪合共有32支球隊可作選擇，至於最大特色就是可創作原創球員參賽。

KONAMI　97年9月18日　7500日圓





© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED · © Electronic Arts · © HUDSON SOFT · © 1997 エーマックス株式會社 · © KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

球員變成大頭

在標題畫面裏，只要順序按C掣UNIT的↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A、同按Z＋START，就可令球員們變成大頭。

使用明星隊

在標題畫面裏，只要順序按↑、L、↑、L、↓、L、↓、L、←、R、→、R、←、R、→、R、B、A、同按Z＋START，便可在公開戰模式或P.K.戰模式中選用根據地域來劃分的6支明星隊。

製造強力球員

在OPTION中先選擇製作選手的項目，然後根據下表來輸入負責位置、名字(□代表空格)與及樣子，就會出現擁有較高能力的超強球員。順帶一提，在樣子一欄中的數字是代表其所處於的頁數，至於字母ABCD和EFGH則是代表由左起計相片在上排或下排位置。

強力球員一覽

球員位置	名字	樣子
GK	ロジルマール	2，H
DF	ロロマテウス	4，F
DF	ロロバレージ	2，C
DFMF	ロブッフバルト	4，C
DFMF	ベッケンバウアー	2，D
MF	ロロジーコ	7，A
MF	ロロリネカー	2，F
MF	ラモス瑠偉	7，B
FWMF	D・マラドーナ	7，E
FWMF	リトバルスキー	2，G
FWMF	ロロクライフ	2，B
FWMF	ロプラティニ	2，A
FWMF	ロアルシンド	4，G
FW	ロスキラッチ	1，G
FW	ロロウェア	9，F

J LEAGUE ELEVEN BEAT 1997

登場球員採用三頭身比例的足球遊戲，特點是它被日本足球協會所認可，除了可使用稱霸日本J LEAGUE比賽的日本代表隊外，玩者還可自製一支球隊來挑戰世界冠軍賽，至於其另一賣點就是可四人同時對戰。

HUDSON　97年10月24日　6980日圓



雪上比賽

首先選擇製作原創球隊　的錦標賽模式，輸入錦標賽的名稱為「ハドソン○○○○」(○○○○代表可自由輸入)，這樣便可在下雪的情況下進行比賽。若能在這錦標賽模式中取得優勝並把進度儲存起來，便能在錦標賽以外的各個模式選擇下雪狀態的球場WHITE STADIUM來進行比賽。

世界強豪隊出現

首先要在J LEAGUE模式中取勝以製成日本代表隊，然後在錦標賽模式將錦標賽名稱設定為「ワールド○○○○」或「こくさい○○○○」(○○○○代表自由輸入)，就能與世界強豪隊伍進行比賽。

超強電腦隊伍

在標題畫面裏，只要順序按C掣UNIT的↑4次、→6次、↓2次和←2次，就可在遊戲規則的設定畫面將電腦等級設定為超強[つよすぎ]了。

改動日本代表隊

首先要完成J LEAGUE模式，然後在選擇模式畫面按着C掣UNIT的←不放來進入選項模式便可。

FAMISTA 64

基本上是前作的強化版，不論是賽事進行時的畫面質素抑或賽後報導都很出色，至於最大特色便是可自由製作一支全新球隊，玩者需要在日本各地召募球員及決定訓練程序，另外使用了3D ANALOG掣的關係更能控制擊球與投球時的速度。

任天堂　97年11月28日　6800日圓



音效測試模式

在「空氣早入競走」的遊戲說明畫面中，只要同時按A＋R＋Z就會出現音效測試模式，利用3D ANALOG掣來選曲，按A便可演奏。

超快速投球

首先在投球時按暫停，然後按住3D ANALOG掣的↑來同時按L＋R＋START，那麼在解除暫停時球速便會增加約20km/h。

令人頭變大

在「空氣早入競走」中，只要按住Z來按3D ANALOG掣就可令氣球變大，並且會慢慢變成對方球員的樣子。

秘密的一頁

當NAMCO體育新聞的畫面出現時，先選擇目錄裏的「協力進行遊戲」項目，轉換過畫面只要把游標指向背景最左邊一行、由下起計第二幅角色正在流淚的圖畫，不一會游標就會變成食鬼獸的樣子，只要選擇它便能進入隱藏的秘密一頁去。

64大相撲

以日本國技之一的相撲作為題材，不但能像格鬥遊戲般作互相對戰，亦可在帶有濃厚育成要素的橫綱模式培養職業力士，在發生大量特殊事件之餘亦設有不少迷你遊戲，令玩起來變得更為有趣。

BOTTOM UP　97年11月28日　7980日圓



© HUDSON SOFT J.LEAGUE OFFICIALLY LISESED PRODUCTS FOOTBALL ASSOCATION OF JAPAN · © ナムコ · © 1997 BOTTOM UP

VIRTUAL職業摔角64

擁有超過78名實際上存在職業摔角手的立體摔角遊戲，對各種實戰技巧的設定相當講究，基本上由打擊技至關節技等技巧超過1000種，此外更有可讓玩者自製原創選手的編輯模式與及可作四人同時對戰。

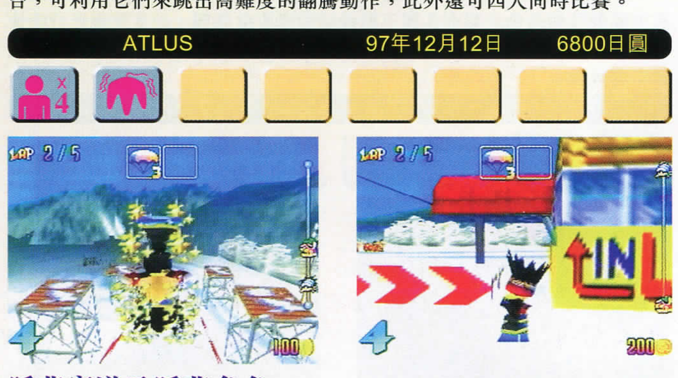
ASMIK　97年12月19日　6800日圓



SNOBOW KIDS

玩者可從5位造型可愛的角色選取其一，在沙漠或草原上進行越野滑板比賽，除可與對手們進行速度競賽外，在每條賽道也設置了各種不同的高台，可利用它們來跳出高難度的翻騰動作，此外還可四人同時比賽。

ATLUS　97年12月12日　6800日圓



隱藏賽道及隱藏角色

不論使用哪名角色和滑雪板，首先要在6條賽道全部取得第1位，就會出現名叫さらさらだに的隱藏賽道，接着在這賽道取得第1位便出現另一條隱藏賽道まっしろやま，然後在這條新賽道取第1位就會出現名叫にっぽんちゃちゃちゃ的隱藏賽道，若果再能在這條隱藏賽道取得第1位，隱藏角色SINOBIN便會出現。此外，如使用SINOBIN在任何一條賽道取第1位，就可在滑板店購買隱藏滑板SPECIAL BOARD。

馬上出現所有隱藏角色、隱藏賽道和特別滑板

在標題畫面中，只要順序按3D ANALOG掣的↓、↑、十字掣的↓、↑、C掣UNIT的↓、↑、L、R、Z、十字掣的←、C掣UNIT的→、3D ANALOG的↑、B、十字掣的→、C掣UNIT的←、START，就能以擁有全部隱藏角色、隱藏賽道和特別滑板的狀態開始遊戲。

超級奧運在長野64

和國際體壇盛事奧運會同樣備受注目，四年一度舉行的冬季奧運會今次終於在日本長野展開，亦因如此造就了這遊戲的誕生，大部份冬季奧運會項目包括速度滑冰、空中高台花式跳遠和雪橇競賽等都有被收錄。

KONAMI　97年12月18日　6800日圓





馬上觀看完結畫面

首先將所有項目取得金牌，然後在主目錄的AWARD畫面順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，便能立即觀看完結畫面。

看櫻花版完結畫面

首先將所有項目取得金牌，然後在主目錄的AWARD畫面順序按↑、↑、↓、↓、L、R、L、R、B、A，便能立即觀看櫻花版的完結畫面。

由電腦自動取名

在輸入名字的畫面，只要甚麼都不輸入直接選END，就會由電腦自動取名。

遙遠的AUGUSTA MASTERS '98

曾經在個人電腦和各家庭遊戲機推出過的高爾夫球遊戲，由於揮捍力度計以鮮艷顏色來表示故此極微細的力度亦可作調較，此外每個場地都能改用方格顯示，玩者便可更清楚觀看場地的傾斜度來判斷揮捍的力度。

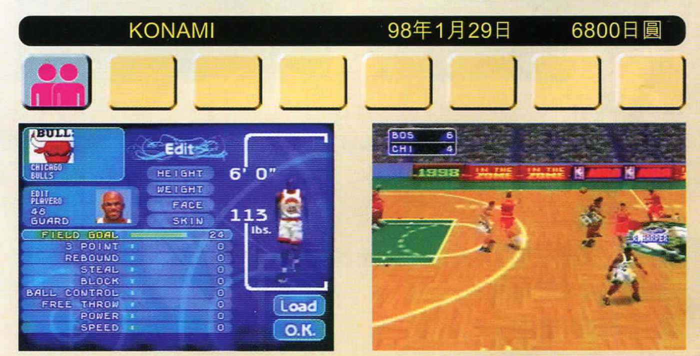
T&E SOFT　97年12月26日　7980日圓



NBA IN THE ZONE '98

玩者可選擇全部29支NBA球隊進行遊戲，每位選手均用回真實姓名大大提高投入感，利用3D多邊形所製成的畫面有十種不同視點供自由選擇，另外亦可自行編製原創隊伍來參加NBA賽事，向公牛或湖人等強豪挑戰。

KONAMI　98年1月29日　6800日圓

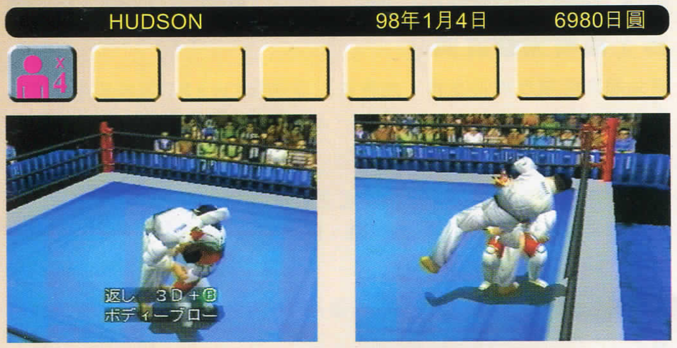


©1997 ASMIK / AKI · © World Championship Westing™All rights reserved.All distinctive WC.W and NWO names.characters,and licenses are trademarks of World Championship Westing,Inc.All dther names, characters and licenses are fictional and not intended to resemble or be similar to any living or deceased individuls. · © 1997 NWO TM All rights reserved. · © ATLUS / Racdym1997 · © KONAMI 長野オリンピックライセンス商品 LNAOC-395,コースマップノまっながあやこ · © T&E SOFT,Inc.LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB · © NBA PROPERTIES,Inc.All rights reserved. / KONAMI NBA IN THE ZONE'98

新日本職業摔角鬥魂炎導 ~BRAVE SPIRITS~

登場角色均是日本職業摔角團體實名選手的摔角遊戲，例如小川直也和橋本真也等名將亦在遊戲中出現，此外每名選手的獨有技術和勝利姿勢等都是依照真正選手來製作，至於遊戲目的便是爭取摔角界的各項錦標。

HUDSON　98年1月4日　6980日圓



改變選手顏色

先選擇EXHIBITION中SPARRING以外的各個模式，然後在女性聲音介紹選手的畫面按C掣UNIT、L、R或Z其中一個掣，這樣便可替選手選擇1P、2P、3P或4P顏色了。

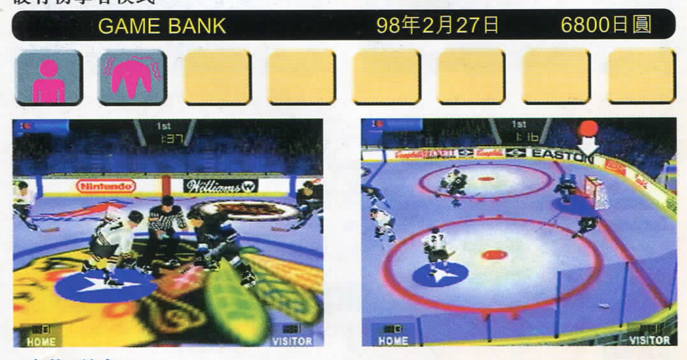
金屬摔角手出現

無論在哪一個模式，首先在進行過50次比賽後選擇EXHIBITION，然後在角色介紹畫面按十字掣的↓，選手的身體就會變成METAL WRESTLER的模樣。

WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY

在外地相當受歡迎的冰上曲棍球作品，基本上所有著名的NHL超級選手都會在遊戲中出現，玩者要在26支NHL球隊裏選取其一參加聯賽，最終以爭取STANLEY CUP作為目標，此外更可在比賽進行途中轉換視點與及設有初學者模式。

GAME BANK　98年2月27日　6800日圓



隱藏隊伍

在設定功能的選項畫面裏，只要按着L1不放來順序按C掣UNIT的→、←、←、→、←、←、→、←、←，就會出現隱藏隊伍。

球員變成大頭

在選項畫面裏，先同時按緊R＋C掣UNIT的↓，然後將左邊第一個和第二個號碼變成01就可。

球員頭部縮小

在選項畫面裏，先同時按緊R＋C掣UNIT的↓，然後將左邊第一個和第二個號碼變成11就可。

球員身體變大

在選項畫面裏，先同時按緊R＋C掣UNIT的←，然後將左邊第三個和第四個號碼變成01就可。

球員身體縮小

在選項畫面裏，先同時按緊R＋C掣UNIT的←，然後將左邊第三個和第四個號碼變成10就可。

球員變高

在選項畫面裏，先同時按緊R＋C掣UNIT的←，然後將左邊第五個和第六個號碼變成01就可。

球員變矮

在選項畫面裏，先同時按緊R＋C掣UNIT的←，然後將左邊第五個和第六個號碼變成10就可。

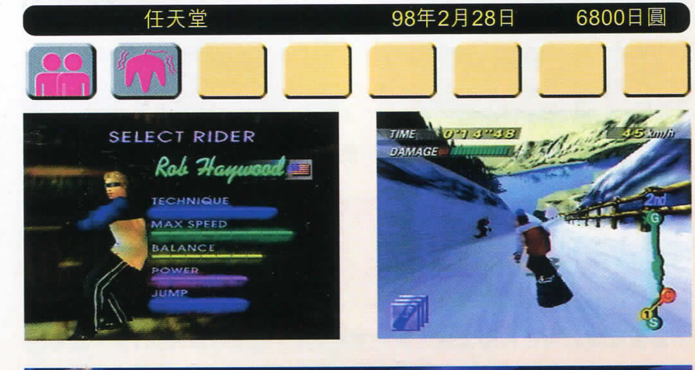
選手自由買賣

在選項畫面裏，先按着L來順序按C掣UNIT的↓、↓、↑、↑、↓、↓、→、→、↓，然後在球隊畫面按C掣UNIT的↑ 10次。

1080 SNOW BOARDING

畫面非常華麗的滑雪板遊戲，遊戲背景利用了描繪自真實風景，除擁有充滿個性的角色外還有各種不同性能的滑板供選擇，而當遊戲進行時會有氣候的變化，可親身體驗大風雪的情景，此外還有技術比試和競賽模式供玩者挑戰。

任天堂　98年2月28日　6800日圓



實況POWERFUL職業棒球5

備受好評之前作推出後一年的最新續篇，今集除提高畫面質素外其造型可愛的角色亦增加了不少新表情變得更有趣，至於最別的可算是前年度常規賽中各名場面再現的故事模式，與及在棒球部的3年內要取得優秀成績以晉身為職業球員的育成模式。

KONAMI　98年3月26日　7800日圓



觀看現役選手資料

在SUCCESS MODE的製作選手畫面裏，只要順序按C掣UNIT的↑、↑、↓、↓、→、←、→、←、B、A即可。

©1998 HUDSON SOFT · ©1998 新日本プロレス · ©1998 YUKE'S · ©1996,ATARI GAMES COEP,ALL RIGHTS RESERVED.THE NHLPA AND NHL PRESENT WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY IS A TRADEMARK OF WAYNE GRETZKY'S AND THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS' ASSOCATION.EXCUDING THE WORD NHL.NHL,NATIONAL HOCKEY LEAGUE,THE NHL SHIELD,AND THE STANLEY CUP ARE REGISTERD TRADEMARKS OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE.ALL NHL LOGOS AND MARKS AND THE TEAM LOGOS AND MARKS EPICTED HERIN ARE THE PROPEPTY OF THE NHL AND RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE REPRODUCED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NHL

AIR BOARDER 64

遊戲利用與滑板有點不同的空中滑板進行各種比賽，玩者可乘着滑板在一個巨大的空間中自由活動，和同類遊戲不同最大特點是其獨特浮遊感，比賽舞台分別為公園和街道等地方，除了計時模式外還可進行個人表演計分賽。

HUMAN　98年3月27日　7800日圓








使用隱藏角色

無需依照特定次序，只要達成以下條件就會順序出現隱藏角色ELLEN、FOUR、GENOCE和HILDA。

隱藏角色出現條件
(1) 在「STREET WORK」模式，全部路線取得LEVEL A以上。
(2)在「TIME ATTACK」模式，各LEVEL和路線在標準時間內完成。
(3) 在「COIN」模式，各LEVEL和路線取得PERFECT成績。
(4) 在「STREET WORK」模式，全部路線取得LEVEL S以上。

隱藏浮板

首先需要達成上述四位隱藏角色出現的條件，然後在選擇浮板的畫面順序按十字掣的↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，再按B返回選擇角色畫面後按A進入選擇浮板畫面便可。

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

顧名思義是以1998年度世界杯作為題材，更是唯一受到FIFA公認的世界杯足球遊戲，模式方面除了分組賽和淘汰賽外還有地區預選賽，登場隊伍多達172隊再加上所有選手都用回真實姓名，故此非常有真實感。

EAV　98年4月24日　6800日圓









劇場模式

在EDIT MODE中，首先在ZONE 3-AFC的日本隊伍輸入選手名字為「NORIE」，然後在ROAD~98的賽事選擇畫面按Z＋C掣UNIT的←＋↑便可。

賽事由ROUND 2開始

在EDIT MODE中，只要在ZONE 3-AFC的日本隊伍輸入選手名字為「YUJI」便可。



球員消失

在EDIT MODE中，只要在英國的SHEFFIELD W隊伍輸入選手名字為「WAYNE」便可。

球員半透明

在EDIT MODE中，只要在ZONE 4-UEFA的スロバキア隊伍輸入選手名字為「LASKO」便可。

鐵線外框

在EDIT MODE中，只要在ZONE 5-CONCACAF的カナダ隊伍輸入選手名字為「MARC」便可。

迷你球員

在EDIT MODE中，只要在USA的VANCOUVER隊伍輸入選手名字為「KERRY」便可。

無限能力值

在EDIT MODE中，只要在USA的VANCOUVER隊伍輸入選手名字為「DAVE」便可。

SHOOTING GAME

STAR FOX 64

超級任天堂年代名噪一時的3D立體射擊《STAR FOX》續篇，同樣需要在廣闊無邊的宇宙和敵人周旋到底，和上集一樣以FOX為首的4名戰士再次接受各種挑戰，精采的戲劇效果與多達600種的音效令遊戲顯得更為生動；它除連同震動PACK一併發售外更是首隻對應它的遊戲。

任天堂　1997年4月27日　8700日圓











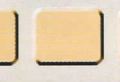
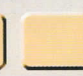
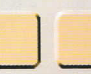


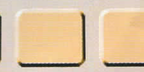
DOOM 64

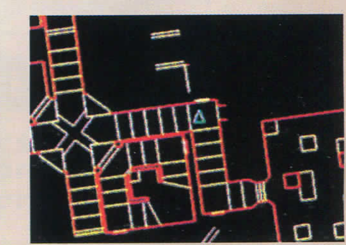
由個人電腦移植過來的著名3D主觀視點射擊遊戲，玩法和同系列作品一樣在立體迷宮內搜索，需要利用強力武器來擊倒火星基地裏的各種敵人，而在這個版本所有地圖均與原版不同，對曾經完成過電腦版的玩家來說可算不錯。

GAME BANK　1997年8月1日　7800日圓





© HUMAN 1998 · © 1998 Electronic.All rights reserved. · © 1997 FIFA TM official licensed product of the FIFA World Cup France 98. · © The France 98 Emblem and official Mascot are coyright and trademarks of ISL. · © 1996 japan football Asscoiation. · © 1997 Nintendo · © DOOM Id software,Inc. All Rights Reserved.Distributed by GAMEBANK CORPORATION under license from Id Software,Inc.MIDWAY is a registered trademarks of Midway Games Inc.Used by permission,All other trademarks are the property of their respective companies.

無敵密碼

只要在OPTION處輸入「？TJLBDFWBFGVJVVB」後，便可進入能選擇無敵等項目的FEATURES模式，利用C掣UNIT便能夠作出選擇；下表是各項目的對應功用。

項目名稱	功效
MAP EVERYTHING	可觀看整個地圖
HEALTH BOOST	體力回復至最大值
WEAPONS	剩餘彈數回復至最大值
INVULNERABLE	無敵狀態
WARP TO LEVEL	可自由選關

GOLDEN EYES 007

取材自占士邦系列同名電影的3D主觀射擊遊戲，玩者扮演占士邦的角色在立體迷宮內如電影般執行着既神秘又危險的任務，全部任務都有不同難易度可選擇，可嘗試向較高難度挑戰，此外亦有2人至4人的對戰模式供互相殺戮用。

任天堂　97年8月23日　6800日圓





二十項隱藏模式

只要完成特定條件來過版，就會出現隱藏模式。

版面	秘技	難度	時限
LV1：DAM	PAINBALL MODE	SECRET AGENT	2：40
LV2：FACILITY	INVINCIBILITY	00AGENT	2：05
LV3：RUNWAY	大頭	DK MODE AGENT	5：00
LV4：SURFACE 2X	GRENAD LAUNCHER	SECRET AGENT	3：30
LV5：BUNKER 2X	ROCKET LAUNCHER	00AGENT	4：00
LV6：SILO	TURO MODE	AGENT	3：00
LV7：FRIGATE	NO RADAR (MULTI)	SECRET AGENT	4：30
LV8：SURFACE	2TINYBOND	00AGENT	4：15
LV9：BUNKER 2	2X THROWING KNIVES	AGENT	1：30
LV10：STATUE	FAST ANIMATION SECRET	AGENT	3：15
LV11：ARCHIVES	INVISIBILITY	00AGENT	1：20
LV12：STREETS	ENEMY ROCKETS	AGENT	1：45
LV13：DEPOT	SLOW ANIMATION	SECRET AGENT	1：30
LV14：TRAIN	SILVER PP7	00AGENT	5：25
LV15：JUNGLE 2X	HUNTING KNIVES	AGENT	3：45
LV16：CONTROL	INFINITE AMMO	SECRET AGENT	10：00
LV17：CAVERNS	2X RC-P90S	00AGENT	9：30
LV18：CRADLE	GOLD PP7	AGENT	2：15
LV19：AZTEC	2X LASERS	SECRET AGENT	9：00
LV20：EGYPTIAN	ALL GUNS	00AGENT	6：00

WILDCHOPPERS

顧名思義是一隻直升機遊戲，合共有八款不同性能的直升機可選擇，採用任務制包括將敵人消滅、破壞特定目標或保護總統領機等，可利用3D ANALOG和十字掣的特別組合來控制直升機的飛行動作，擁有其獨有的操作感。

SETA　97年11月28日　6980日圓







兩部隱藏機

當完成MISSION 7後，只要在選擇遊戲模式畫面按緊R來選取從新開始遊戲，就會出現隱藏機KING-IO；同樣地完成MISSION 8後若按緊R來選擇重新開始遊戲，便會出現另一架隱藏機STING RAY。

故障模式

在標題畫面若按着Z不放來順序按→、←、↑、↓、A、B，便會出現故障。

SONIC WINGS ASSAULT

由縱向捲軸改變為立體操作的射擊遊戲，共有四款性能不同的戰機如F-14B和A-10A等供玩者選擇，每關都有特定任務需要解決，至於操作方面除可在敵機背後瞄準外還可將戰機視點轉到背後去。

VIDEO SYSTEM　1998年3月19日　6980日圓











選關

在示範畫面裏，只要順序按十字掣的↑、C掣UNIT的↓、十字掣的←、C掣UNIT的→、十字掣的↓、C掣UNIT的↑、十字掣的→、C掣UNIT的←、L、R、Z，就能選擇任何一個版面來玩。

改變機體顏色

在選擇機體時按住R即可。

TABLE GAME

最強羽生將棋

由史上最強的七冠王羽生名人監修的將棋遊戲，除了可和電腦及朋友對戰外，還收錄了羽生七冠王共600局棋局與320條難題供玩者解答，不論是初學者或有志鍛煉實力的玩家都很適合，再加上電腦的思考速度非常快大大增強了遊戲性。

SETA　96年6月23日　9800日圓





© 1997 NINTENDO / RARE.GAME BY RAVE. · © 1962,1995 Danjaq,LLC & Mac B.Inc.James Bomd Theme by Monty Norman,Used by Permaission pf EMI Unart Catalog Inc. · © SETA CORPORATION · © VIDEO SYSTEM 1992,1998 / PARDIGM ENTERTAINMAENT.Inc. · © 1996 SETA CO.,LTD. · © 1996 KIWAME CO.,LTD. · © 1996 NIHONSHOGI NETWORK · © 1996 JAPAN SHOGI ASSOCIATION.

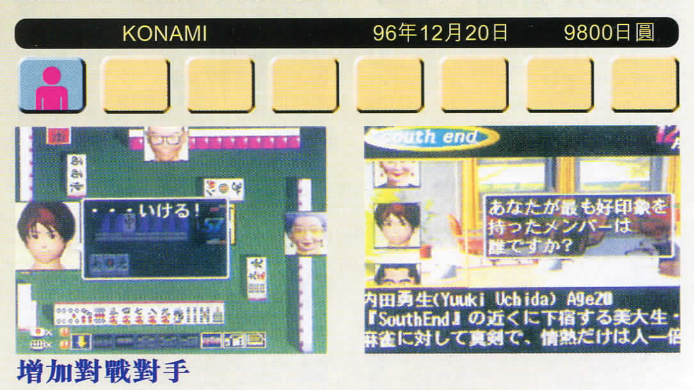
令電腦長期思考

在對局室中選擇與LV.3的電腦對戰，然後跟據以下行法便可；○代表電腦，■代表玩者。■7六步 ○3四步 ■7八飛 ○8四步 ■7五步 ○5四步 ■7四步 ○同步 ■同飛 ○8八角成 ■同步 ○6五角 ■7五飛 ○4七角成 ■4五飛 ○2九馬 ■4三飛成 ○1九馬 ■2三龍

麻雀MASTER

N64首隻麻雀遊戲，由於使用多邊形的關係故此角色的表情更能顯現出來，玩者可與19名雀麻好手砌磋技藝，因為性格不同所以他們在章法上會有很大分別，此外遊戲亦可作很多環境設定，不論是初學者或上級者都很適合。

KONAMI　96年12月20日　9800日圓



增加對戰對手

當開場示範畫面完結後，先在標題畫面出現前順序按十字掣的↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A、START，接着開始遊戲並選擇在PRIVATE ROOM來成自由對戰，這時只要前往雀莊「九龍」就會由原本的13人對戰變成19人。

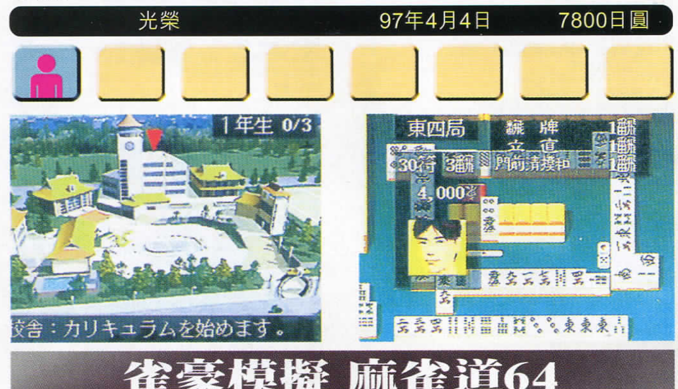
直接看完結畫面

在開場示範畫面完結後，先在標題畫面出現前順序按十字掣的↑、↑、↓、↓、L、R、L、R、B、A、START，這樣就能觀看原本需要制霸最強位聯賽與全部12種的稱號戰才會出現的完結畫面。

麻雀64

玩者進入了一間麻雀大學就讀，目的是要在這裏順利畢業，在這所大學裏玩者除需要接受課程外還要和同學們對局比試，另外更設有麻雀圖書館供研究學習，目標是將麻雀技術大幅提高，而由於只得4年時間因此要好好善用。

光榮　97年4月4日　7800日圓

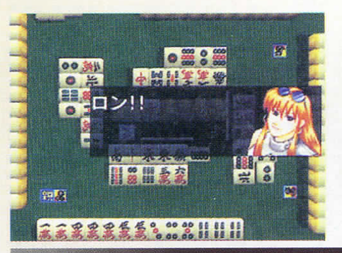


雀豪模擬 麻雀道64

非一般的四人對戰麻雀遊戲，它的最大特點是具學習能力的「章法記憶系統」，每次當與電腦角色對戰時都會記錄其章法以留下次對戰時使用，玩起來更為接近真人，至於整個遊戲則有3個模式，分別是二人對戰、四人對戰和雀豪模式。

VIDEO SYSTEM　97年7月25日　6980日圓



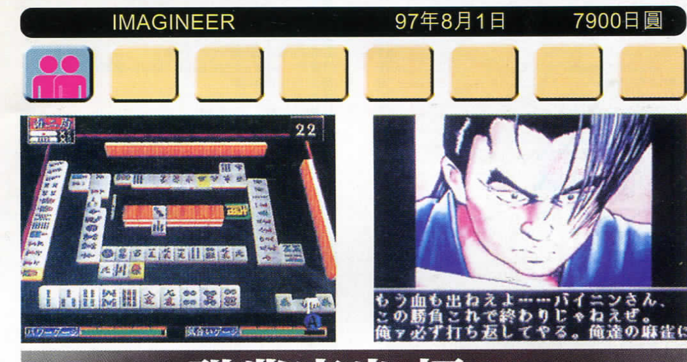




麻雀放浪記CLASSIC

根據阿佐田哲也的小說《麻雀放浪記》青春編作為題材的硬派麻雀遊戲，故事描述一群賭徒的相遇，雖然只是遊戲可是在進行時亦會和真實的打麻雀畫面互相交替出現，此外也能和主角以外的角色進行麻雀比試。

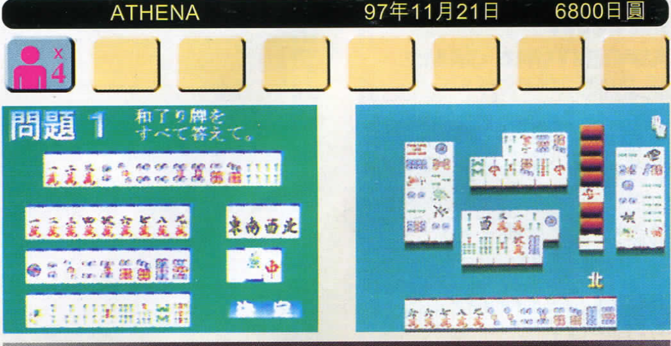
IMAGINEER　97年8月1日　7900日圓



職業麻雀 極64

着重真實情況的四人對局麻雀系列《極》之N64版本，遊戲中部份登場角色是真實存在的職業雀士，除了以贏取稱號為目標的「龍皇戰」和「鳳凰戰」外，還有分析對局結果、麻雀問答遊戲和運勢診斷等模式，內容相當豐富。

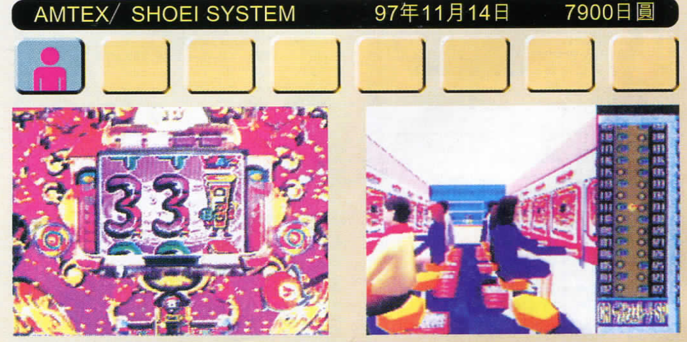
ATHENA　97年11月21日　6800日圓



HEIWA柏青哥WORLD 64

超任時期受到好評之彈珠機遊戲系列的N64首作，遊戲中所有彈珠機都是以立體多邊形製成，大大提高了真實感，至於今次所收錄的機種則有CR · SUCCESS STORY SP、美女大集合2和LEMON牌共4款。

AMTEX/ SHOEI SYSTEM　97年11月14日　7900日圓



©KONAMI · ©KOEI CO.,LTD. · ©VIDEO SYSTEM · ©1997 Imagineer CO.,Ltd. · ©Athena 1997 · ©HEIWA / AMTEX / ショウェイシステム

INDEX

PlayStation遊戲索引表

遊戲種類／筆劃順

ACTION GAME

ADVENTURE GAME

ETC GAME

FIGHTING GAME

PUZZLE GAME

RACING GAME

ROLE PLAYING GAME

SIMULATION GAME

SPORT GAME

SHOOTING GAME

TABLE GAME

SEGA SATURN遊戲索引表

遊戲種類／筆劃順

ACTION GAME

ADVENTURE GAME

ETC GAME

FIGHTING GAME

PUZZLE GAME

RACING GAME

ROLE PLAYING GAME

SIMULATION GAME

SPORT GAME

SHOOTING GAME

TABLE GAME

NINTENDO 64遊戲索引表

遊戲種類／筆劃順

INDEX

ACTION GAME

ADVENTURE GAME

PUZZLE GAME

RACING GAME

SLIMULATION GAME

SPORT GAME

SHOOTING GAME

TABLE GAME

PlayStation遊戲索引表

生產商名／發售日順

SEGA SATURN遊戲索引表

生產商名／發售日順

INDEX

NINTENDO 64遊戲索引表



4 895011 319090

遊戲誌別冊VOL.009　遊戲誌次世代年鑑 一九九八年版
1998年7月發行
版權所有 翻印必究
定價港幣68元正

CINEASTE INT'L出版